Grande Maestro Ramas

17

IL SIGNORE DI IXIA



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

Per Chris Smith

ISBN 88-7068-501-2
Titolo originale: «Lone Wolf - The Deathlord of Ixia»
Prima edizione 1992, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones,
copyright: Solar Wind Library

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

IL SIGNORE DI IXIA

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar



Edizioni E. Elle

XIA E LE TERRE GHIACCIATE

Aztaregina

Gourizaga

XAAGON

IXIA

Ak

Mare di Tozaz

Nenadga

Snakoz Bight

Tadatizaga
(Le Terre Ghiacciate)

Isola di Azgad

Monti Ezar

La Steppa di Adar

Golfo di Konkor

F. Zega

F. Ezog

Lago Ghargon

esta Konatadat

F. Lenag

KONANEN

Foresta Ghargon

ZEGKOT


GHIACCIAIO


SCISTO


MONTI E COLLINE

SCALA IN MIGLIA


LIMITE DEI GHIACCI INVERNALI


TERRE DESOLATE


FORESTA CONIFERE


INSEDIAMENTI REMOTI

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI — NOTE

1	
2	
3	
4	
5 Quinta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine un'avventura di Grande Maestro Ramas	
6 Sesta Arte Superiore a scelta se hai portato a termine due avventure di Grande Maestro Ramas	
7 Settima Arte Superiore a scelta se hai portato a termine tre avventure di Grande Maestro Ramas	
8 Ottava Arte Superiore a scelta se hai portato a termine quattro avventure di Grande Maestro Ramas	

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Coron d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTI SUPERIORI DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE

Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei Lupo Solitario, Grande Maestro Ramas, l'ultimo dei Signori Ramas di Sommerlund e unico sopravvissuto del massacro che ha annientato il Primo Ordine della casta guerriera alla quale appartieni.

È l'anno PL 5077, e ventisette anni sono passati dal giorno in cui i tuoi coraggiosi compagni hanno incontrato la morte per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Avevi giurato di vendicare l'assassinio dei Ramas, e hai mantenuto la tua promessa: sei stato tu, infatti, a causare la loro rovina, infiltrandoti da solo nel loro orribile dominio, il Regno delle Tenebre, a provocare la distruzione del loro capo, l'Arcisignore Gnaag, e dell'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

All'alba della loro distruzione, il caos più totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre, i quali fino a quel momento si erano tenuti pronti per dare inizio alla conquista di tutto il Magnamund Settentrionale. Alcune delle fazioni che formavano quest'enorme esercito, e più specificamente i barbari guerrieri Drakkar, cominciarono a combattersi l'un l'altra per impossessarsi del controllo totale. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, la quale permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una contro-of-

fensiva. Con grande abilità, i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da sette anni, ormai, la pace regna su Sommerlund. Sotto la tua direzione, il monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Ti sei dedicato al compito di istituire un Secondo Ordine di guerrieri Ramas affinché le arti e le nobili tradizioni dei tuoi antenati potessero venir tramandate nei secoli a venire. La nuova generazione di reclute Ramas è formata da giovani estremamente dotati, nati nell'era delle guerre contro i Signori delle Tenebre, in possesso di abilità Ramas ancora non interamente sviluppate. Queste loro abilità verranno coltivate durante il periodo che trascorreranno al monastero; a loro volta, perciò, essi saranno in grado di istruire e di essere d'esempio alle generazioni future, assicurando negli anni a venire stabilità e protezione al tuo paese.

Il tuo raggiungimento del rango di Grande Signore Ramas è stato accompagnato da moltissime soddisfazioni, ad esempio il ripristino dell'ordine dei Ramas e l'imperitura gratitudine dei tuoi compagni Sommerliani. Ma ce ne sono state delle altre, e per lo più del tutto inaspettate: scoprire che dentro di te vi erano delle potenzialità che ti avrebbero permesso di sviluppare le Arti Ramas oltre il livello del Ramastan - fino a quel momento il livello massimo di perfezione al quale un Maestro Ramas potesse aspirare - fu una vera e propria rivelazione. Ciò ti ha dato la forza e l'energia per dedicarti con passione allo studio e alla scoperta di un nuovo sentiero di saggezza e di potere Ramas che nessun Signore Ramas ha mai conosciuto prima di te. Nel nome del tuo creatore, il dio Ramas, e a maggior gloria di Sommerlund e della dea Ishir, hai giurato di raggiungere la punta massima della perfezione Ramas, di ottenere tutte le Arti Superiori di Grande Maestro e di diventare il primo Supremo Maestro Ramas.

Con diligenza e determinazione, ti sei dedicato alla ricostruzione del monastero Ramas e hai organizzato l'addestramento del Secondo Ordine di reclute. I tuoi sforzi sono stati presto ripagati: nel giro di due anni, le prime reclute sono riuscite a completare i loro studi e a formare un primo quadro di Maestri Ramas, a loro volta in grado di insegnare le loro arti ad altri novizi del monastero. Presto i Maestri Ramas si sono assunti le responsabilità dell'insegnamento, lasciandoti così libero di dedicare più tempo alla ricerca e al perfezionamento delle Arti Superiori di Grande Maestro. Durante questo periodo hai anche ricevuto insegnamenti nel campo della magia da due dei tuoi più cari amici e fidati consiglieri: Banedon, il Capo della Corporazione e guida della Confraternita della Stella di Cristallo, e Lord Rimoah, portavoce del Consiglio Superiore dei Maghi Anziani.

Nel livello sotterraneo più basso del monastero, circa trenta metri al di sotto della Torre del Sole, hai ordinato di scavare e poi costruire una speciale camera con soffitto a volta. In questa sala imponente, edificata interamente con oro e granito, hai collocato le sette Pietre della Sapienza di Nyxator, le gemme del potere Ramas che hai recuperato nel corso della tua ricerca

del Ramastan. Qui, immerso nella luce dorata di quelle pietre luminose, hai trascorso innumerevoli ore alla ricerca della perfezione. Alle volte da solo, altre volte in compagnia dei tuoi due bravi consiglieri - Banedon e Rimoah - ti sei applicato per sviluppare le tue innate Discipline Superiori e per riuscire a carpire i segreti fondamentali della magia bianca e del Regno Antico. In questo periodo ti sei accorto che nel tuo corpo avvenivano dei notevoli cambiamenti: sei diventato fisicamente e mentalmente più forte, i tuoi cinque sensi si sono sviluppati come mai prima, e - forse la cosa più notevole di tutte - ora il tuo corpo invecchia molto più lentamente: adesso, cinque anni di vita corrispondono per te ad un anno soltanto.

Ma, contemporaneamente, molti cambiamenti stavano avendo luogo lungo i confini di Sommerlund. Nelle regioni a nord-est di Magador e del Maakengorge, i Maghi Anziani di Dessi e i Custodi delle Erbe di Bautar stavano cooperando nel tentativo di riportare quelle desolate terre vulcaniche alla fertilità e produttività originaria. Quello fu il primo tentativo di reclamare un territorio del Regno delle Tenebre. Ad ogni modo, malgrado i notevoli successi che ottennero in quelle regioni, in generale i loro progressi furono lenti e faticosi, ed essi si rassegnarono al fatto che i tentativi per porre riparo ai danni causati dai Signori delle Tenebre sarebbero dovuti continuare non per anni, ma per secoli.

Da ogni altra parte, in tutto il Magnamund del Nord, la pace regna vittoriosa, e i popoli delle Terre Libere gioiscono nella consapevolezza che l'epoca dei Signori delle Tenebre è finalmente finita. Prontamente i soldati hanno abbandonato le spade in favore delle zappe, gli scudi in favore degli aratri, e i campi che percorrono non sono più quelli di battaglia ma le distese di grano coltivate con cura e abilità. Pochi sono gli occhi guardinghi che scrutano l'orizzonte in lontananza per timore di veder ricomparire i servitori del Male, ma vi è ancora chi continua a vigilare, perché gli agenti di Naar possono nascondersi sotto molte forme, e a Magnamund vi è più di qualcuno che aspetta in silenzio l'occasione di obbedire ai comandi del Male.

Le tue abilità di Grande Maestro sono già state messe alla prova contro gli agenti di Naar, ed ogni volta sei uscito vincitore dal duello. Ma le tue continue vittorie contro i suoi servitori hanno irritato il dio delle Tenebre e alimentato il suo desiderio di vendetta. Pochi mesi or sono hai già mandato all'aria il suo piano di resuscitare Vashna, il più potente di tutti i Signori delle Tenebre, il cui spirito era stato intrappolato nelle profondità senza fine del Maakengorge. Lo spirito di Vashna era rimasto nell'abisso sin da quando, molto tempo fa, Re Ulnar I di Sommerlund sconfisse lui e il suo esercito. La tua bravura e il tuo coraggio hanno impedito agli agenti di Naar di far arrivare nel Magnamund una demonessa di nome Shamath dal Pianeta delle Tenebre. Questa creatura soprannaturale era in possesso dell'Asta della Morte - un artefatto forgiato da Naar in persona - con la quale avrebbe potuto far risorgere Vashna e il suo esercito dal Maakengorge. Tuttavia, il tuo intervento ha distrutto il cancello dell'ombra attraverso il quale la demonessa poteva raggiungere il Magnamund e ha imprigionato quest'ultima nel limbo che separa il tuo mondo dal Pianeta delle Tenebre.

Sicuro d'aver salvato il Magnamund dalla demonessa e dall'Asta della Morte, sei ritornato a Sommerlund in trionfo. Diversi mesi più tardi, comunque, verso la fine dell'anno, Lord Rimoah è giunto inaspettato al Monastero Ramas per parlarti urgentemente. Con crescente preoccupazione hai ascoltato quello che aveva da dirti: l'Asta della Morte è riapparsa nel Magnamund. La minaccia che pende sul tuo fragile mondo è ora più grande che mai.

"Quando hai distrutto il Cancello dell'Ombra nei pressi del Maakengorge, Grande Maestro" disse Lord Rimoah, mentre discutevate la questione al sicuro nella tua camera a volta sotto il Monastero, "hai bandito Shamath nel vuoto, sperabilmente per l'eternità. Ma, ahimé, l'arma in suo possesso non è scomparsa insieme a lei. La maledetta asta di Naar è tornata nel Magnamund attraverso un altro cancello dell'ombra che si trova a ovest, in una remota penisola di ghiaccio chiamata Ixia".

"Mio signore, vuoi che io vada a Ixia per trovare e distruggere l'Asta della Morte prima che un'altra delle creature di Naar possa usarla contro di noi? È per questo che sei venuto qui a cercarmi?" hai chiesto, aspettandoti che Rimoah confermi i tuoi sospetti.

"In parte sì, signore" aveva detto il tuo fidato consigliere, fissandoti con gli occhi grigi come l'acciaio, "ma temo che l'asta sia già caduta nelle mani di un nemico... un nemico assai più pericoloso della demonessa Shamath. Che cosa sai del Signore della Morte di Ixia?"

Ricordavi vagamente di aver sentito questo nome in precedenza, ma non riuscivi a riportarti alla mente alcun dettaglio. Lord Rimoah, vedendo le tue difficoltà, ti ha narrato allora come andarono le cose:

"Il Signore della Morte di Ixia era un tempo il luogotenente di Agarash il dannato, il più potente di tutti i campioni di Naar" aveva detto Rimoah, la testa china mentre percorreva a passi misurati il pavimento della tua stanza. "Durante l'Era della Notte Eterna conquistò gran parte del Magnamund Settentrionale, incluso il regno di Ixia, allora una terra ricca e fertile. Ne distrusse la popolazione e la trasformò in una legione di morti viventi, ora zombi crudeli ai suoi ordini. Molti secoli più tardi, quando i miei antenati sconfissero Agarash durante l'Era dei Regni Antichi, essi imprigionarono magicamente il Signore della Morte in una tomba segreta all'interno della terribile città di Xaagon, vicino alle coste meridionali di Ixia. Per migliaia di anni quella tomba non fu toccata, fino a quando il primo Drakkar non comparve sul Magnamund. I Drakkar entrarono a Xaagon e trovarono la tomba del Signore della Morte... la leggenda, comunque, vuole che nessuno di loro lasciò Ixia da vivo. Forse anche loro ora servono il tiranno maledetto. Durante l'Era della Luna Nera, i Signori delle Tenebre conquistarono tutti i territori circostanti Ixia, ma preferirono non mettere piede nel regno del Signore della Morte. Memori delle sue origini, temevano che esso potesse venire liberato dalla sua prigione incantata e tentare di governare su di loro".

"Cerchi forse di dirmi che il Signore della Morte è libero dalla sua prigione *e* in possesso dell'Asta?" hai chiesto a Rimoah, temendo la sua risposta.

"Sì, Grande Maestro. Temo proprio che questa sia la situazione che dobbiamo affrontare. Dal passaggio dell'ultima luna, io ed altri membri del Consiglio dei Maghi Anziani abbiamo individuato uno grande squilibrio tra le forze del Bene e quelle del Male. Per caso o per disegno di Naar, l'Asta della Morte è caduta nelle mani di Ixiataaga, il Signore della Morte, e i suoi poteri minacciano nuovamente tutto il Magnamund. Abbiamo già sentito racconti di pescatori di Lencia che parlano di distruzioni di remoti stanziamenti Drakkar attorno al golfo di Konkor, e c'è chi dice persino d'aver visto una "flotta di zombi" nelle acque di Shazok Bight. Sì, Grande Maestro, il Signore della Morte è nuovamente libero di attaccare il Magnamund, e temo che non si fermerà finché ogni creatura viva non sarà stata ridotta a schiavitù".

Per ore tu e il tuo fido consigliere discutete sul da farsi per fare in modo che questo disastro di dimensioni inimmaginabili non si abbatta sul Magnamund. Un attacco diretto contro Ixia è una possibilità che viene scartata. La penisola di Ixia è un territorio troppo lontano e desolato per poter essere raggiunto da un esercito di uno degli stati liberi, e ad inverno già inoltrato un'invasione navale sarebbe destinata a fallire. Il tempo è anche contro di voi. Il Signore della Morte deve essere fermato il più in fretta possibile, prima che possa organizzare un esercito di morti viventi da inviare contro il Magnamund, un'armata invincibile le cui fila si ingrosserebbero ad ogni battaglia combattuta contro esseri viventi.

"Solo io posso impedire questa terribile disgrazia" hai detto, dando voce ai tuoi pensieri.

"Sì, Grande Maestro. Solo tu" aveva risposto Rimoah con voce pacata, per proseguire dopo qualche attimo di silenzio: "In attesa di una tua decisione, i preparativi per il tuo viaggio sono già stati portati a termine. Non ti offendi?"

Con un sorriso, avevi tranquillizzato i timori di Rimoah.

"Bene. Allora farò chiamare Banedon, il Capo della Corporazione: lui sa del Signore della Morte e si è offerto di portarti verso ovest a bordo dello *Skyrider*. Ti darà lui ulteriori informazioni su Ixia e su come arrivare lì. Che gli dei siano con te, Grande Maestro. Pregherò Ishir e Ramas affinché ti proteggano durante la tua missione".



LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego più facile, e poiché con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Per più di sei anni, da quando i Signori delle Tenebre di Helgedad sono stati sconfitti, ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di cominciare la tua avventura di Grande Maestro, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 6 dalla Tabella del Destino, scrivi 31 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, hai 37 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario (libri 1-16), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. In questo punteggio sono inclusi anche l'Arte della Guerra, la Medicina e il Raggio Psichico. Soltanto se hai completato con successo le avventure precedenti potrai servirti di queste abilità nel corso delle avventure di Grande Maestro Ramas. Inoltre, puoi conservare anche le Armi e gli Oggetti dello Zaino che avevi alla fine della tua ultima avventura e che devi annotare sul nuovo Registro di Guerra di Grande Maestro (puoi portare solo due Armi, mentre ora ti è permesso di portare fino a dieci Oggetti dello Zaino).

Ad ogni modo, nelle avventure di Grande Maestro Ramas di Lupo Solitario (dal libro n. 13 in poi) puoi portare con te solo i seguenti Oggetti Speciali:

STELLA DI CRISTALLO
SPADA DEL SOLE
ELMO D'ARGENTO
PUGNALE DI VASHNA
MAZZA INGIOIELLATA
ARCO D'ARGENTO DI DUADON
HELSHEZAG
COTTA DI FERRO

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per raggiungere il rango di Grande Maestro Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sono state di grande aiuto nella battaglia contro gli agenti e i campioni di Naar, il Re delle Tenebre. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai nessuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo più limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento (sia da te stesso che da altri). Puoi anche neutralizzare gli effetti delle sostanze velenose e delle tossine. Puoi anche curare le ferite più gravi.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, camuffare i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio; di aumentare la tua destrezza; di intensificare la vista, l'udito, l'odorato e di vedere chiaramente anche al buio.

Interpretazione
Quest'Arte ti rende capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte, tracce; di scegliere il percorso giusto; di scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 50 metri di distanza; di attraversare un terreno senza lasciare tracce; di conversare con creature intelligenti, e di proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a delle vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Questa tecnica ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.



ARTI SUPERIORI

Attraverso la ricerca delle tue nuove abilità e l'ulteriore sviluppo delle tue innate abilità Ramas, ti sei avviato lungo un sentiero che nessun altro Grande Maestro Ramas è riuscito a percorrere con successo prima di te. La tua determinazione a diventare il primo Maestro Supremo Ramas e ad acquisire conoscenza e possesso completo di tutte e dodici le Arti Superiori ti spinge ad andare avanti senza arrenderti. Ti avventurerai nel regno delle cose sconosciute, ti spingerai oltre i limiti dell'umana natura alla ricerca della perfezione e al servizio del Bene. Possa la benedizione degli dei Ramas e Ishir accompagnarti nella tua nobile e coraggiosa ricerca.

Negli anni immediatamente successivi la sconfitta dei Signori delle Tenebre, hai raggiunto il rango di Gran-de Difensore Ramas, il che significa che hai imparato *quattro* delle Arti Superiori elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste Arti al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori" del Registro di Guerra.

Arte Superiore della Guerra
Con quest'arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro,

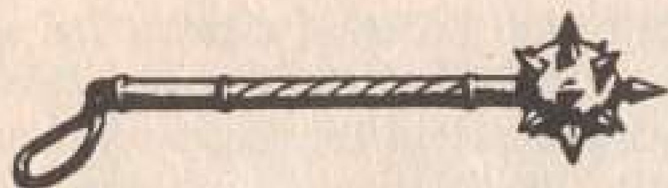
aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Difensore Ramas, con il quale incominci le avventure di Grande Maestro, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *due* delle Armi elencate qui sotto.



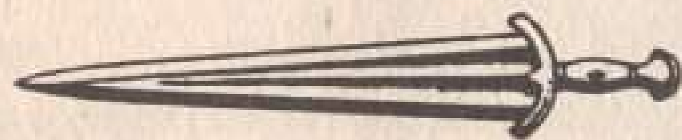
LANCIA



PUGNALE



MAZZA



DAGA



MARTELLO



ARCO



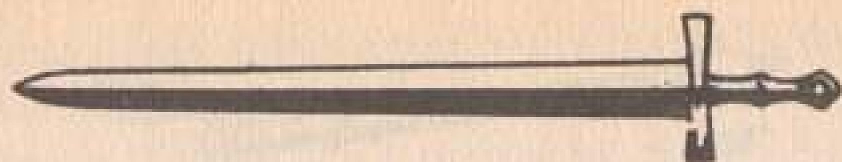
ASTA



SPADONE



ASCIA



SPADA

Arte Superiore del Controllo Animale

I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

Arte Superiore della Liberazione

(Medicina avanzata)

I Grandi Maestri sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combattività viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

Arte Superiore dell'Assimilazione

(Sparizione avanzata)

I Grandi Maestri sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

Arte Superiore del Fiuto

I Grandi Maestri sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

Arte Superiore dell'Interpretazione

I Grandi Maestri sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono una capacità di premonizione altissima in caso di imboscate o minaccia di imboscate in boschi o dense foreste.

Arte Superiore del Raggio Ramas

Quando si servono delle loro facoltà psichiche per attaccare il nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività. Per ogni scontro nel quale viene impiegato il Raggio Ramas, devono sottrarre soltanto 1 punto al loro punteggio di Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole - lo Psicolaser - possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas, il Raggio Psichico e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.)

I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 7 punti.

Arte Superiore dello Scudo Ramas

In combattimenti psichici, i Grandi Maestri sono in grado di edificare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore della Difesa
I Grandi Maestri sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora di tempo. Questa capacità di difesa aumenta mano a mano che il Grande Maestro aumenta di rango.

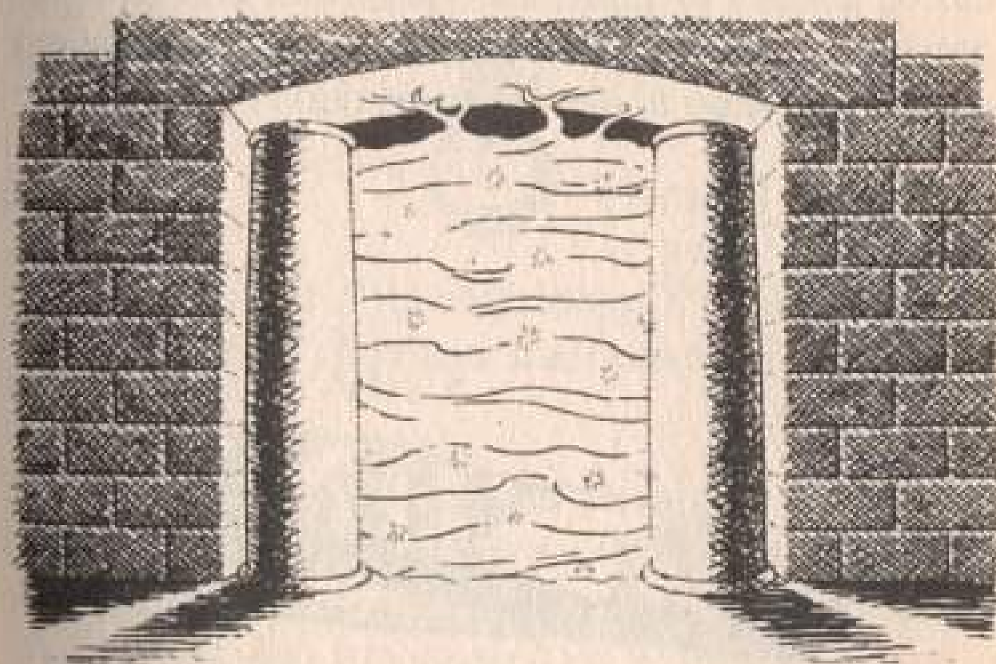
Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare in forma di spirito senza grandi effetti negativi per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e la protezione del corpo che rimane inanimato aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

Arte Superiore del Magi-Magic
Sotto la tutela di Lord Rimoah, sei riuscito a imparare i principi rudimentali dell'arte magica da combattimento, la stessa che un tempo insegnavano i Vakeros, i guerrieri originari di Dessi. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza delle arti magiche dei Regni Antichi diventerà sempre più completa.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
Sotto la tutela di Banedon, il Capo della Corporazione, hai imparato i principi elementari della magia bianca, l'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza di tale arte diventerà sempre più completa e ti permetterà di creare nuove armi e manufatti Ramas.

Se riuscirai a portare a termine con successo questa missione della serie Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, potrai aggiungere un'altra Arte Superiore a scelta nel Registro di Guerra del prossimo libro.

Per ogni Arte Superiore che possiedi, oltre alle quattro iniziali, aggiungi 1 punto alla tua Combattività iniziale e 2 alla tua Resistenza. Potrai tenere questi punti aggiuntivi, le Arti Superiori aggiuntive, le quattro Arti Superiori iniziali e gli Oggetti Speciali che hai trovato e tenuto nel corso delle tue missioni nella prossima avventura del Grande Maestro Ramas, intitolata: *I dragoni delle Tenebre*.



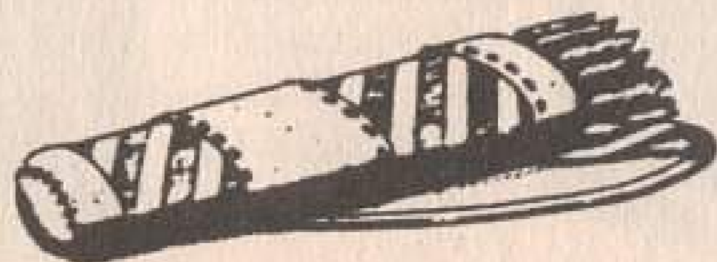
EQUIPAGGIAMENTO

Prima di lasciare il Monastero e di cominciare il viaggio verso Ixia, prendi con te una mappa (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai completato con successo qualcuna delle precedenti avventure di Lupo Solitario (Libri 1-16), puoi aggiungere le Corone che eventualmente ti sono rimaste. In questa avventura potrai portare al massimo 50 corone, ma se ne hai delle altre, potrai lasciarle nella tua cassaforte al monastero.

Puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi se necessario qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. (Ricordati che non puoi portare più di due Armi, mentre invece ora puoi portare un massimo di dieci Oggetti dello Zaino.)

SPADA ("Armi")
ARCO ("Armi")
FARETRA ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



ASCIA ("Armi")
2 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



CORDA ("Zaino")



POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



LANCIA ("Armi")
PUGNALE ("Armi")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che trovi nel corso della tua avventura che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Corone d'Oro: stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo è 50. La moneta corrente di Palmyrion è la Luna, ma le Corone d'Oro vengono accettate senza difficoltà. Una Corona d'Oro equivale a 4 Lune.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.



REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Lupo Solitario (Combattività 32) viene attaccato da un branco di Tigerwolf (Combattività 30). Viene attaccato di sorpresa e non può evitare il combattimento con la fuga. Lupo Solitario possiede l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Tigerwolf non sono immuni, così Lupo Solitario può aggiungere 3 punti alla sua Combattività, portandola a 35.

   Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Tigerwolf, si ottiene un Rapporto di Forza di +5 (35-30 = +5). Segna +5 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.
3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "LS" quelli persi da Lupo Solitario).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra Lupo Solitario e i Tigerwolf è +5. Se dalla Tabella del Destino esce un 2, il risultato di questo combattimento è: Lupo Solitario ("LS") perde 3 punti di Resistenza (più 1 punto per aver usato il Raggio Ramas). Il branco di Tigerwolf ("N") perde 7 punti di Resistenza.
5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè
7. Riprendi dal n.3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se

muore Lupo Solitario, l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

LA SAGGEZZA DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

La tua missione a Ixia sarà irta di pericoli mortali. Fai molta attenzione e stai sempre in guardia, perché non puoi aspettarti aiuto alcuno dalle creature che popolano la penisola di ghiaccio.

Troverai molte cose che ti saranno d'aiuto in questa e nelle prossime avventure di Lupo Solitario. Alcuni oggetti potranno servirti davvero, altri invece potrebbero essere falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Scegli con attenzione le Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso; non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato con successo le altre avventure di Lupo Solitario per portare a termine questa impresa di Grande Maestro Ramas. Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuoi passi nel tenebroso regno di Ruel.

Per Sommerlund e per i Ramas!

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Man mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Ad esempio, se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e hai raggiunto il rango di Gran Barone, sarai in grado di oltrepassare i Cancelli dell'Ombra e di esplorare la natura dei regni inferiori di Aon e del Pianeta Daziarn.

Se sei un Grande Maestro che ha raggiunto il rango di Barone del Sole, potrai ora beneficiare dei seguenti perfezionamenti di Arti Superiori:

Arte Superiore del Controllo Animale
I Baroni del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di ordinare agli animali di addormentarsi. Alcuni animali ostili potrebbero resistere a tale comando, ma la maggior parte cederà. La durata dell'effetto e il numero di animali che possono essere controllati aumentano mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore della Liberazione

I Baroni del Sole in possesso di quest'Arte sono in grado di condurre un Esorcismo Ramas. Questo rituale scaccerà ogni presenza sovrannaturale maligna che si sia impossessata di una creatura o un oggetto benigni.

Arte Superiore del Fiuto

I Baroni del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di proteggersi dagli effetti di scariche elettriche naturali, come il lampo.

Arte Superiore dell'Interpretazione

I Baroni del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di modificare la temperatura dell'acqua al tocco, di trasformare l'acqua in ghiaccio e viceversa. Il volume dell'acqua e la durata dell'effetto aumentano mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Arte Superiore dello Scudo Ramas

I Baroni del Sole in possesso di questa Arte sono in grado di erigere una speciale difesa psichica chiamata "Fortezza Mentale"; questa ha il potere di ridurre di molto gli effetti di qualsiasi attacco psichico, che di solito paralizzerebbe o indebolirebbe di molto un essere normale.

Arte Superiore dell'Alchimia Ramas

I Grandi Maestri che hanno raggiunto il rango di Barone del Sole sono in grado di usare i seguenti incantesimi della Confraternita:

Caduta Lenta - Con questo incantesimo, la velocità di caduta libera diminuisce di un metro al secondo; il danno subito al momento dell'atterraggio è quindi ridotto. La durata dell'incantesimo è dapprima limitata, ma aumenta mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Respira sott'acqua - Con questo incantesimo, il Barone del Sole è in grado di respirare sott'acqua per dieci minuti. La durata dell'effetto aumenta mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

La natura e gli effetti di altri perfezionamenti e il modo in cui essi modifichino le tue Arti Superiori saranno illustrati nelle prossime avventure di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori".



L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura di Lupo Solitario Grande Maestro Ramas, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: al titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
1	Grande Maestro Ramas Anziano
2	Grande Maestro Ramas Superiore
3	Grande Sentinella Ramas
4	Grande Difensore Ramas **(le avventure di Grande Maestro cominciano da questo grado)**
5	Grande Guardiano Ramas
6	Cavaliere del Sole
7	Signore del Sole
8	Barone del Sole
9	Gran Barone
10	Gran Coronato
11	Principe del Sole
12	Supremo Maestro Ramas

1

Lord Rimoah estrae una sfera di cristallo da una tasca e la leva in alto verso la luce della lanterna; in essa turbina velocissima una nebbiolina grigia. Lentamente il tuo fido consigliere mormora le parole di un antico incantesimo, ed ecco che la nebbiolina si dirada a rivelare il viso preoccupato del tuo amico Banedon, Capo della Corporazione della Stella di Cristallo. Rimoah parla brevemente all'immagine di Banedon, chiedendogli di recarsi immediatamente al Monastero.

"Sarò con voi tra un'ora" sussurra la voce di Banedon nella tua mente.

Il tuo amico si trova a Toran, sessanta miglia più a nord, e mantiene la parola. In meno di un'ora arriva al Monastero a bordo dello *Skyrider*, la sua velocissima navicella volante. Due emozionati giovani aspiranti Ramas ti portano la notizia del suo arrivo, e tu ti affretti ai piani superiori. La navicella di Banedon è sospesa sopra il parco, mentre il ronzio del suo motore viene amplificato dalle mura e dai bastioni circostanti. È ormai il crepuscolo, e la bianca spruzzata di neve che copre leggera il terreno viene illuminata dalle lanterne dello *Skyrider*. Una scaletta di corda viene calata dal parapetto fino a toccare terra.

"Sali a bordo, Grande Maestro" ti dice subito Rimoah, "Banedon ti consiglierà nel migliore dei modi e ti fornirà tutto ciò di cui hai bisogno. Io resterò qui a pregare per la tua salvezza".

Saluti rapidamente il tuo mentore e ti affretti su per la scaletta con l'ormai leggendaria grazia e rapidità che ti distinguono da qualsiasi altro guerriero. Banedon ti

sta aspettando e ti saluta con un sorriso di benvenuto non appena scavalchi il parapetto della nave. Malgrado il piacere di rivederti, l'uomo non riesce a nascondere la preoccupazione per ciò che ti aspetta a Ixia. Indirizzi un ultimo cenno di saluto a Lord Rimoah e poi ti ritiri nell'accogliente tepore della cabina di Banedon, mentre lo *Skyrider* sorvola il Monastero in direzione sud e poi si leva nel cielo colore del piombo.

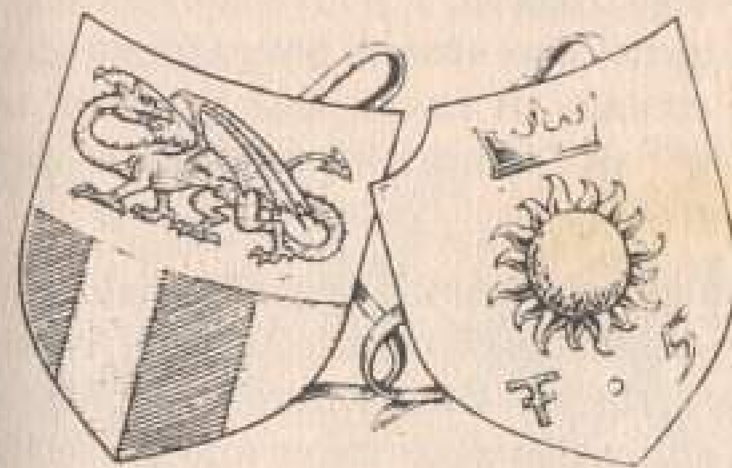
Il tuo amico ha già tracciato una rotta che vi condurrà a Vadera, città principale del regno di Lencia, una meta che dista più di un giorno di viaggio da Sommerlund. Non fosse che questa è soltanto la prima tappa per Ixia, saresti molto felice di visitare Vadera, poiché molti sono gli amici che ti darebbero il benvenuto alla corte del buon re Sarnac di Lencia.

Durante il volo, Banedon mette a punto i piani che sono già stati escogitati per te. Re Sarnac stesso ha promesso di aiutarti: metterà a tua disposizione un'imbarcazione e un pilota che ti condurrà da Vadera all'Isola di Azgad, un desolato avamposto lenciano nel Mare di Tozaz. Al tuo arrivo verrai trasferito su una nave da ghiaccio, un'imbarcazione costruita appositamente per resistere alle spinte insidiose delle banchine ghiacciate che in questo periodo dell'anno rivestono le coste di Ixia.

"Per quanto tempo la nave da ghiaccio aspetterà il mio ritorno?" chiedi con apprensione.

"Se non farai ritorno entro sette giorni, il pilota ha ordine di fare rotta per Vadera senza di te. Il Tozaz d'inverno è un mare terribile e crudele, e nessun uomo potrebbe sopravvivere a lungo, indipendentemente dalla potenza della nave e dalla quantità delle scorte. Il che mi ricorda che, se vuoi sopravvivere nel regno del Signore della Morte di Ixia, hai bisogno di protezioni speciali".

Se possiedi l'Amuleto di Platino, vai al **166**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **282**.



2

Furtivi e all'erta come segugi da fiuto, gli zombi Drakkar accerchiano il tuo nascondiglio e cominciano a serrarti da ogni lato. È solo questione di secondi, e poi troveranno quello che stanno cercando!

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **279**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento Ramas, vai al **31**.

3

Con tuo disappunto, l'ondata di Lavas raggiunge il demone prima di te e forma un circolo protettivo

attorno al corpo scintillante di ghiaccio del mostro. Alcuni dragoni, inoltre, rimangono a mezz'aria e, con le loro ampie ali, provocano un flusso d'aria che ti ostacola molto i movimenti.

Proteggendoti gli occhi dalla polvere levata dalle correnti, sollevi lo sguardo e vedi che il capo-stormo tiene in mano il curioso piatto che avevi scorto prima. Scende verso Tagazin, e d'un tratto capisci a cosa serve l'oggetto: è un elmo di potere fornito di un'antenna di cristallo. Il Lavas pone l'elmo in testa al demone, e l'asta di cristallo comincia a scintillare sinistramente.

A quel punto tutti i volatili si levano in cielo, come per assistere a un duello. D'un tratto Tagazin, rivitalizzato dal potere dell'elmo, carica contro di te a muso chino, sbuffando e scalpitando come un toro impazzito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **72**.
Se va da 5 in poi, vai al **308**.

4

Giri attorno all'entrata, tenendo un occhio vigile sugli umanoidi allineati lungo le pareti, nel caso la tua presenza dovesse animarli. Per fortuna i tuoi timori sono infondati: le sentinelle rimangono immobili.

Passi accanto all'arcata luminosa, e un senso di nausea ti serra lo stomaco, mentre la testa prende a girarti vorticosamente: perdi 2 punti di Resistenza. Ad ogni modo la tua insistenza viene premiata quando scopri un pannello semi-nascosto nella parete. Ti avvicini, ed esso si apre a rivelare una rampa di scale che sale in una sala vuota. Qui scopri una porta di cristallo verde opaco sistemata nella parete nord. Un esame più attento ti rivela una curiosa combinazione di lucchetti al centro.

Se decidi di esaminare i lucchetti, vai al **322**.
Se preferisci ignorare la porta di cristallo e tornare nell'entrata di sotto, vai al **299**.



5

Atterri malamente, ti spezzi le gambe e il bacino e non sei più in grado di muoverti. Cercando di contrastare il dolore, fai ricorso alle tue capacità curative, ma purtroppo, prima che le tue ossa si siano riprese abbastanza da permetterti di scappare, vieni sepolto da una valanga di detriti e macerie.

Il tuo incredibile coraggio ha causato la morte del Signore della Morte Ixiataaga e ha salvato così miglia-

ia di anime da una schiavitù che durava da millenni. Fin tanto che ci sarà del Bene nel Magnamund, non verrai mai dimenticato. Purtroppo, la morte è il prezzo che devi pagare per questa vittoria. La tua vita e la tua missione si concludono qui, nella spirale di cristallo di Xaagon.

6

Senti un lieve *click*, e la porta si apre senza fare rumore. Attraversi la soglia e ti ritrovi in una sala composta interamente da cristallo nero, nella quale vedi migliaia di immagini di te stesso, riflesse *ad infinitum* nelle pareti lisce come specchi. Dapprima vedi solo il riflesso di te stesso, poi, quando ti guardi attorno, capisci di non essere solo in questa stanza misteriosa e sinistra. A guardia di un'arcata aperta vedi tre creature armate di tridenti affilati che stringono nelle grandi mani verdastre di cadaveri.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **287**.
Altrimenti, vai al **64**.

7

Facendo ricorso alle tue facoltà di mimetizzazione Ramastan e alle tue difese psichiche per mascherare la presenza del tuo corpo e della tua mente, lasci il nascondiglio e attraversi l'arcata aperta. Dopo diverse centinaia di metri arrivi ad un'ampia scalinata, che sale verso un pianerottolo posizionato sopra il lago sotterraneo e la caverna di ghiaccio. Mentre sali le scale, la temperatura sotto zero scende ancora di più, facendoti involontariamente rabbrividire, malgrado la protezione combinata dell'Amuleto di Platino e delle facoltà Ramastan.

Alla fine raggiungi il pianerottolo, dove scorgi due guerrieri zombi di Ixia in piedi all'entrata di una caverna. Istintivamente ti fai da parte e ti nascondi nell'oscurità, ma i due Ixiani non reagiscono in alcun modo: è come se fossero di pietra.

Oltre l'imbocco della caverna vedi una terra desolata di rocce e di ghiaccio. Una tempesta di neve sta infuriando, provocata a sua volta da una tempesta elettrica che si sta scatenando sopra una lontana catena montuosa. I picchi frastagliati sono illuminati dagli spettrali lampi bianco-azzurri.

I tuoi sensi Ramas ti dicono che la magia negativa che anima e controlla le sentinelle è temporaneamente assente: quei due scheletri non rappresentano alcuna minaccia per la tua salvezza. Comunque lo stesso non si può dire della truppa di guerrieri Drakkar che, in questo stesso momento, sta marciando su per le scale alle tue spalle. Con riluttanza, lasci l'imboccatura della caverna e ti avvii nella tempesta in cerca della città di Xaagon.

Vai al **44**.

8

Un'ondata di dolore fortissimo investe il tuo corpo non appena la cortina di luce ti inghiotte. Ti contorci per il dolore e ti senti sollevare in aria: perdi 10 punti di Resistenza.

Sei sul punto di perdere i sensi quando all'improvviso la luce svanisce, e tu ti ritrovi in ginocchio su un pavimento di cristallo nero, a fissare il riflesso del tuo volto provato dal dolore sulla superficie lucida. Ti

sollevi faticosamente in piedi e con tuo orrore vedi sopraggiungere tre creature dall'arcata aperta. Sono armate di tridenti affilati, che stringono nelle grandi mani verdastre di cadaveri.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **287**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **96**.

Se non possiedi o preferisci non usare né l'arco né quest'Arte Superiore, vai al **64**.



9

Mentre guardi in alto verso la spirale, percepisci ondate di malvagità pura che si irradiano dalla sua superficie coperta di ghiaccio e che sembrano pulsare ritmicamente assieme alla luce rossastra prodotta dalla cima. La tua Arte Ramas identifica anche alte concentrazioni di luce nello spettro di raggi ultravioletti. La luce è talmente intensa da farti sentire male, perciò sei presto costretto a distogliere lo sguardo.

All'improvviso capisci cos'è ciò che stai sia sentendo che vedendo: è il potere malvagio del Signore della Morte Ixiataaga stesso. Si trova lì da qualche parte, nascosto nella spirale.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **325**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **245**.

10

Con un sordo *clunk* il lucchetto cede e il pesante portale si socchiude cigolando. Vieni immediatamente investito da un getto di aria freddissima non appena apri la porta ed esci sulla piattaforma fissata al rivestimento metallico dell'enorme sottomarino di Ixia. Alla tua destra puoi vedere delle navi da ghiaccio ancorate sulla riva del lago, alla tua sinistra, sul moletto, noti una colonna di guerrieri-scheletro, guidati da un Cabalah vestito di una tunica nera; il gruppo di zombi si dirige a passo d'automa verso l'imboccatura di un tunnel che conduce fuori dall'enorme caverna di ghiaccio. I tuoi sviluppati sensi Ramas ti comunicano che sei arrivato a Ixia e che il tunnel che scorgi in lontananza conduce in superficie.

Registri nella memoria la posizione delle navi da ghiaccio; se la tua missione avrà successo, avrai bisogno di qualche mezzo per scappare da Ixia, e quelle navi sembrano fare al caso tuo. Poi osservi con cura l'area immediatamente circostante il sottomarino e noti che ci sono due vie per raggiungere il tunnel: attraversando il moletto adiacente o tuffandoti nelle acque ghiacciate del lago e nuotando fino alla costa.

Se decidi di raggiungere l'entrata del tunnel attraverso il moletto, vai al **30**.

Se preferisci tuffarti, vai al **161**.

11

Guidi la nave lungo una striscia di stretti fiordi che traccia un'incerta rotta tra questo pericoloso labirinto di iceberg. Usando un misto di segnali a mano e messaggi telepatici, invii indicazioni al timoniere a poppa della nave. È un procedere snervante, che ben presto mette a dura prova gli animi di tutti quelli a bordo.

Spesso le tue capacità visive vengono oscurate da sbuffi di nevischio che danzano sul ponte, spazzati dalle cime delle montagne di ghiaccio. Durante una di queste spruzzate violente, vieni momentaneamente acciecato. Ti porti le mani agli occhi doloranti, e d'un tratto all'incessante ululare del vento si unisce il sinistro cigolio dello scafo che viene a collisione con un banco di ghiaccio sommerso. L'impatto fa inclinare violentemente di lato lo scafo, e per un attimo agghiacciante rischi di venire catapultato fuoribordo. Crolli pesantemente contro la ringhiera e rimbalzi sul ponte, dove giaci per alcuni istanti, stordito e senza fiato: perdi 2 punti di Resistenza.

Consapevole dei rischi mortali che state correndo, ti alzi in piedi e ti precipiti a prua. La ciurma è rimasta chiaramente terrorizzata dalla collisione: per la gran parte i marinai si riparano dietro la ringhiera, gli occhi pieni di terrore fissi sulla parete di ghiaccio che si sta avvicinando, le labbra che mormorano silenziose preghiere alla dea Ishir. Poi, quasi senza preavviso alcuno, il vento carico di nevischio cala, e la nave emerge dalla zona degli iceberg nelle acque del Tozaz. L'equipaggio si rallegra, sollevato al pensiero che le difficoltà causate dagli imprevedibili e pericolosissimi iceberg siano cessate. Un marinaio stappa una bottiglia di rum, che ha tenuta pronta per le occasioni speciali; ingurgita una generosa sorsata, poi passa la bottiglia a te. Proprio quando stai per bere, la voce del timoniere echeggia sul ponte: "Nave a prua!"

La paura torna a farsi sentire sia nel tuo animo che in quello dell'equipaggio, mentre ti volti per scrutare con occhi di falco il distante vascello.

Vai al **195**.

12

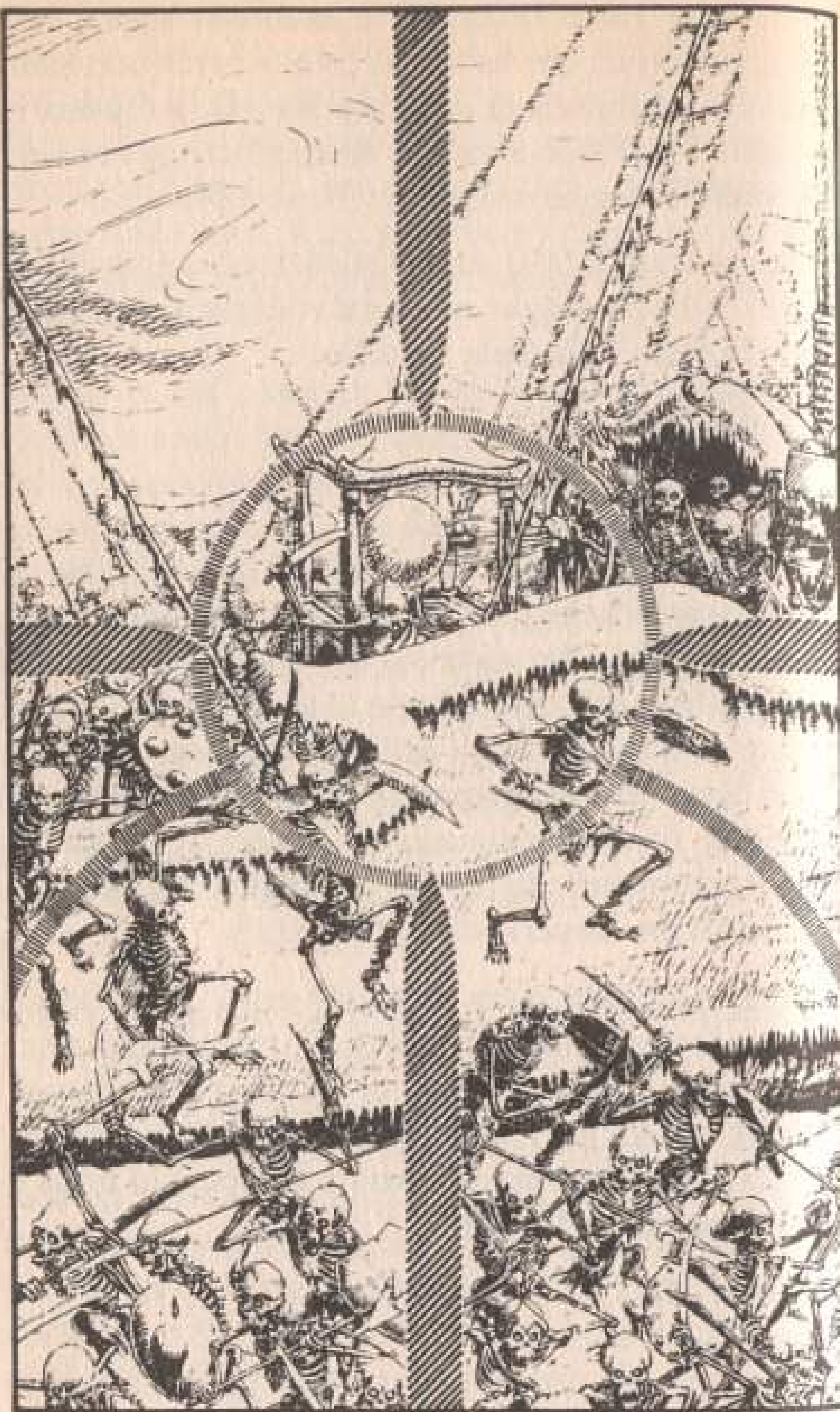
Vedi che l'Asta della Morte non è più vibrante di potere e capisci che Ixiataaga aveva condensato la sua energia maligna in un unico massiccio attacco allo scopo di liberarsi rapidamente di te. Ci vorrà qualche minuto prima che l'Asta della Morte recuperi i suoi poteri oscuri: devi attaccare rapidamente se vuoi trarre vantaggio da questa situazione. Sollevi la Spada del Sole, e un ombrello di luce dorata si diffonde a illuminare la camera coperta di detriti.

"Per Sommerlund e per Ramas!" gridi. Poi, con un unico balzo repentino, attraversi il fossato e atterri sul piedestallo, a mezzo metro di distanza dal Signore della Morte. La tua mossa fulminea e ardita prende di sorpresa Ixiataaga, ma la creatura recupera in fretta e si volta per contrattaccare.

Vai al **214**.

13

Con difficoltà estrai il Sabito dallo zaino e te lo ficchi in bocca. I tuoi polmoni stanno davvero per scoppiare



(fig. 1) Un'orda di zombi balza sulla banchina.

e per pochi istanti perdi conoscenza, ma ecco che il Sabito fa effetto. Il senso di nausea passa rapidamente e le forze ti ritornano. Questa erba particolare permette al corpo di assorbire l'ossigeno dall'acqua del mare e di farlo passare dai fori della pelle direttamente nel sangue, risparmiandoti così la necessità di risalire in superficie.

In pochi minuti raggiungi la spiaggia ed emergi nei pressi di un pontile di pietra dove l'acqua è bassa. Più avanti scorgi un sentiero che si dirige verso l'entrata del tunnel. Con solamente la parte superiore della testa al di sopra della superficie, ti nascondi dietro delle scalette e aspetti che una pattuglia di zombi Drakkar passi oltre.

Vai al **169**.

14 *(fig. 1)*

Ti affretti su per i gradini ghiacciati e scivolosi che portano al tetto della torre di guardia. Lì trovi Prarg intento a caricare un pantard, un pesante arco di ferro montato su una piattaforma rotante. Ancora una volta l'aria ghiacciata si riempie di urla di terrore e di caos. Attratto da quei suoni raccapriccianti, corri verso il parapetto di pietra e guardi in basso per vedere la grande nave nera fermarsi di colpo accanto alle mura del porto. All'istante un'orda di guerrieri zombi balza sulla banchina e corre all'inseguimento dei lenciani in fuga. Gli occhi di quelle creature bruciano d'un fuoco innaturale, e le loro grida inumane squarciano l'aria gelida mentre le armi si abbattono sulle prede umane.

Prarg ha ormai caricato il pantard e ti chiede a voce alta di aiutarlo a far fuoco. Prendi immediatamente il

controllo dell'arma e la fai girare sul piedestallo in cerca del tuo primo bersaglio. Due opportunità ti si parano immediatamente davanti agli occhi: l'orda di zombi che s'è calata a terra e una sfera di vetro scintillante montata su un pilastro accanto al timone della nave.

Se decidi di colpire l'orda di zombi, vai al **114**.

Se preferisci fare fuoco contro la sfera luminosa, vai al **251**.

15

Servendoti della tua Arte Superiore, rendi il tuo corpo più leggero per non sprofondare ancora di più nel fango. Qualche attimo più tardi senti qualcosa sfiorarti la gamba una seconda volta, e la tua reazione è immediata.

Le pareti della fossa sono liscie come il vetro per i primi tre metri, ma più in alto noti che ci sono diverse sporgenze e rocce; una di queste offrirebbe un ottimo appiglio se soltanto riuscissi a raggiungerla; poi potresti salire con estrema facilità fino all'apertura sovrastante.

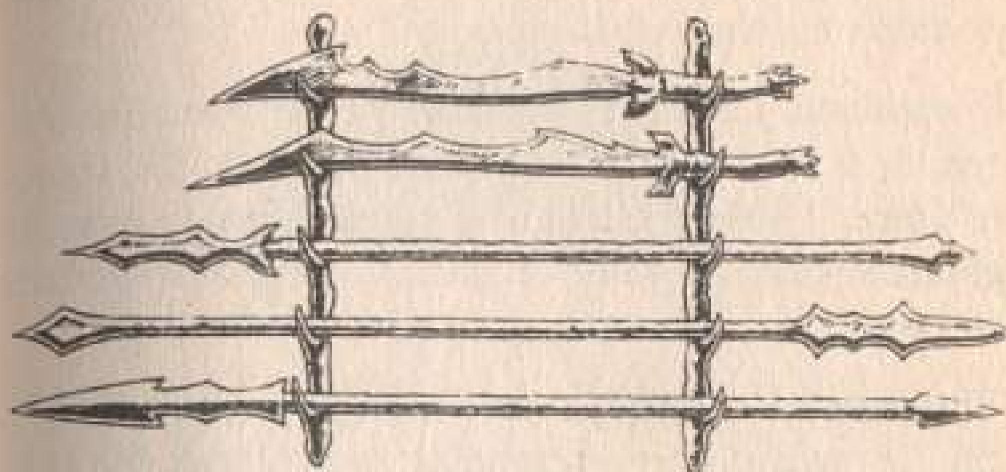
Se possiedi una Corda (oliata o meno), vai al **323**.

Se non possiedi questo Oggetto dello Zaino, vai al **210**.

16

Nell'attimo in cui fai partire il colpo fatale, la creatura emette uno strillo acuto e crolla sul pavimento della caverna. Il puzzo del corpo in decomposizione ti fa venire la nausea, ma almeno esso blocca l'entrata, impedendo così al vento gelido di penetrare all'interno. Dopo esserti assicurato che non ci siano altre creature ad abitare questa grotta, ti sistemi in un angolo per riposarti: recupera 3 punti di Resistenza.

Vai al **289**.



17

Per qualche istante ti fermi a considerare un possibile piano d'azione. La luce che si irradia dall'arcata ti fa rizzare i capelli in testa: deve essere di certo molto pericolosa. Ma, mentre ti concentri sulla misteriosa cortina luminosa, capisci che oltre l'arcata si trova l'unica via d'accesso ai livelli superiori della torre a spirale.

Se decidi di tentare d'oltrepassare l'arcata luminosa, vai al **52**.

Se decidi di cercare una via d'accesso alternativa, vai al **158**.

18

Lasciate la nave di Ixia e andate in cerca del capitano Lanza. Lo trovate in compagnia dei suoi uomini nei pressi della torre di guardia: stanno costruendo un falò per dar fuoco ai resti di ossa e brandelli dell'orda

nemica. Un sergente senza denti vuota un gallone di olio Skark, e un attimo dopo una torcia ardente viene lanciata sulla pira.

Ti avvicini a Lanza e gli batti amichevolmente sulla spalla. "Ben fatto, capitano. Tu e i tuoi uomini avete portato onore ai vessilli lenciani".

Il capitano Lanza ti ringrazia per il complimento, benché il viso tradisca la preoccupazione. "Sì, signore" dice. "Abbiamo vinto il nemico, ma la nave da ghiaccio giace in fondo al mare e non può più portarti ad Ixia".

"Possiamo adoperare la nave nemica, capitano" replichi. "È perfetta per il compito da svolgere. Ho solo bisogno di cibo e di una ciurma".

Il viso di Lanza si illumina. Ordina ai suoi uomini di preparare la nave di Ixia e in meno di un'ora sei pronto per alzare le vele.

"Possano gli dei vegliare su di te, Grande Maestro" dice Prarg, mentre saluti Lanza. "Non temere" rispondi, "Tornerò presto".

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

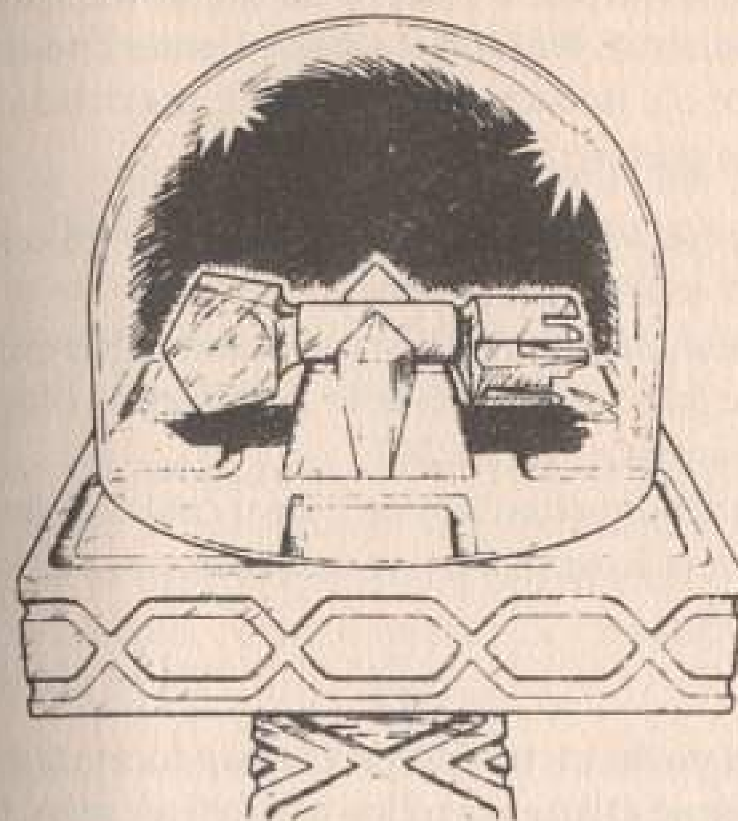
Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al 332.
Se va da 5 a 9, vai al **224**.

19

Servendoti della tua Arte Superiore della Difesa, ti concentri sul lucchetto e cerchi di aprirlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'Addestramento di Grande Maestro che hai raggiunto superiore a quello di Cavaliere del Sole, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 7 o meno, vai al **65**.
Se è 8 o più, vai al **143**.



20

Nell'attimo in cui proietti il numero corretto sulla combinazione di lucchetti, l'intero portale comincia a scintillare e perde di solidità. Diventa trasparente e poi svanisce del tutto, come se fosse evaporato. Con un sorriso di soddisfazione dipinto sulle labbra per aver risolto correttamente l'indovinello, attraversi l'arcata aperta ed entri nella sala adiacente.

Questa stanza ampia, con il soffitto a volta e di forma oblunga, è illuminata dallo scintillio di un fuoco elettrico che si inarca tra due colonne sistemate in fondo alla sala. Oltre le colonne distingui l'entrata buia di un'altra sala, l'unica altra uscita che riesci a scorgere.

Capisci immediatamente che passare in mezzo alle due colonne potrebbe risultare fatale: l'energia che copre lo spazio che le divide è pari a quella della tempesta che sta infuriando sulla stessa Xaagon. Ciò nonostante, potrebbe esserci un modo per evitare il contatto diretto. Noti che le due colonne non toccano il soffitto: c'è uno spazio libero di circa mezzo metro tra la loro punta e il soffitto stesso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **136**.

Se decidi di tentare di arrampicarti su per una delle colonne e passare attraverso lo spazio che ne separa la cima dal soffitto, vai al **297**.

Se decidi di gettare al vento ogni cautela e attraversare di corsa lo spazio tra le due colonne, vai al **211**.

21

Ti trovi a pochi metri dalla riva quando senti il corpo di un'enorme creatura marina passarti accanto. Spinto dalla massa d'acqua che essa sposta, cerchi disperatamente di sguainare l'arma mentre il mostro nuota in circolo attorno a te e poi avanza nell'acqua buia per attaccare.

Gybia di Ixia:

Combattività 50	Resistenza 60

Riduci la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo combattimento a causa della mancanza di ossigeno.

Puoi tentare di sfuggire al combattimento dopo 4 scontri andando al **138**.

Se vinci, vai al **68**.

22

Dopo trenta ore di viaggio la sentinella dello *Skyrider* avvista i tetti di Vadera. La notizia corre veloce per la nave, e un brivido di eccitazione si sparge tra i validi nani dell'equipaggio, mentre la navicella volante si avvicina alle mura fortificate e alle torrette della capitale di Lencia.

Il bravissimo Bo'sun Nolrim atterra nel cortile di fronte alla Cittadella di Vadera, sgombrato dalla folla assiepatasi in attesa del tuo arrivo. A darti il benvenuto trovi una pattuglia di ufficiali lenciani dal volto severo, la quale scorta te e Banedon alla corte di re Sarnac.

"Siamo onorati di darti ancora una volta il benvenuto nella nostra città, Grande Maestro" dice il re dai capelli d'argento. "Il mio unico rammarico è il motivo della tua visita. Avevo sperato di rivederti in circostanze più felici".

Ringrazi il re e poi ti volti verso l'uomo più anziano che si trova in piedi accanto al trono. L'avevi riconosciuto non appena eri entrato nella sala: è Lord Ardan, uno dei Maghi Anziani di Dessi, concittadino di Lord Rimoah.

"Ben trovato, mio signore" dici, e Ardan ti ritorna il saluto con un sorriso. Ma purtroppo il sorriso svanisce rapidamente. "Senza dubbio il tuo caro amico, il Capo della Corporazione, ti ha messo al corrente dei pericoli di Ixia. Notizie davvero cattive, Grande Maestro, perché la minaccia è rivolta contro le nostre stesse vite, soprattutto contro quelle degli amici lenciani. Se il potere del Signore della Morte viene lasciato crescere indisturbato, Lencia sarà il primo degli stati liberi a patire la sua ira".



(fig. 2) Sei grandi mostri simili a insetti...

"Mi impegno a fare tutto ciò che è in mio potere per impedire il disastro, mio signore" rispondi prontamente.

"Noi abbiamo fiducia in te, Lupo Solitario" dice re Sarnac, "e ti aiuteremo a portare a termine la missione come potremo". Il re fa cenno a una delle sue guardie del corpo dalla divisa argentata, al che il soldato lascia la sala, per rientrare qualche minuto più tardi in compagnia di un uomo che indossa l'uniforme di Capitano delle Guardie.

Se hai preso parte alla battaglia di Cetza e hai visitato la città di Darke in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **305**.

Altrimenti, vai al **129**.

23

Levi una preghiera alla dea Ishir affinché protegga la tua anima mentre ti prepari allo scontro con i guerrieri-scheletro.

Zombi di Ixia:

Combattività 48 Resistenza 55

Non puoi sfuggire, devi combattere fino alla fine.

Se vinci questo combattimento, vai al **152**.

24 *(fig. 2)*

Percepisci che le nere volute di fumo sono manifestazioni di esseri malvagi dotati di grandi poteri psichici. Temendo di venire attaccato, erigi rapidamente un muro protettivo per difenderti da possibili attacchi, facendo ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo

Psichico. È un'utile precauzione, che però risulta troppo debole di fronte al potere di queste entità.

Qualche attimo dopo, le volute di fumo scivolano lungo il pavimento della stanza e accerchiano il tuo corpo. Poi cominciano a vorticare sempre più rapidamente attorno a te prima di lanciare un possente attacco psichico contro la tua mente. L'ondata di energia abbatte il tuo scudo psichico e ti lascia tremante e indebolito: perdi 8 punti di Resistenza.

Quando lo shock dell'attacco diminuisce, vedi che le volute si sono ora materializzate in sei figure dalle sembianze di grandi insetti con gambe lunghe e magre e occhi rossastri che ti fissano con intenti malvagi. Emettendo versi acuti ed eccitati, le sei creature avanzano verso di te.

Se decidi di sfuggire a questi insetti soprannaturali, vai al **98**.

Se possiedi un arco e desideri usarlo, vai al **244**.

Se non vuoi fuggire o se preferisci non usare un arco, vai al **115**.

25

Non dai retta agli avvertimenti del tuo sesto senso, credendo che essi si riferiscano alla presenza dei guerrieri scheletro. Purtroppo la tua è una decisione sbagliata, e l'errore ti costa caro. Non appena le tue dita si serrano attorno all'impugnatura dell'asta, questa scarica un secondo fascio d'energia che ti colpisce in pieno stomaco e ti solleva dal pavimento con una forza sorprendente: perdi 10 punti di Resistenza.

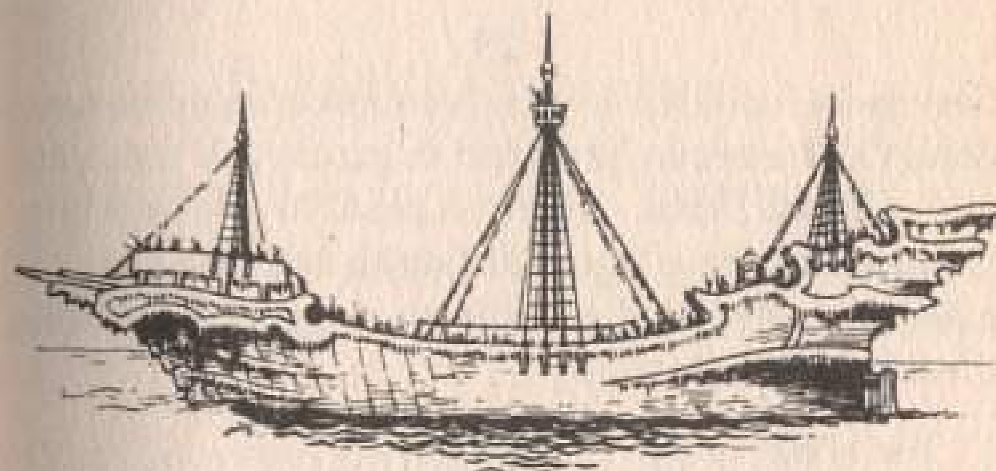
Se sopravvivi a questa perdita, vai al **306**.

26

Ti acquatti tra i rifiuti maleodoranti sparsi sul pavimento della stiva. Una dozzina di guerrieri zombi scende le scale e comincia a controllare sistematicamente la zona circostante; le tue avanzate capacità di mimetizzazione ti rendono virtualmente invisibile all'occhio umano, ma questi zombi Drakkar non hanno più occhi. Si stanno invece servendo di potenti scandagli psichici.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più, vai al **267**.

Se non possiedi quest'Arte, o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro Ramas, vai al **2**.



27

Abbassi la mano nel fango e sfoderi l'arma, ma ecco che un terribile dolore ti trapassa la gamba destra. La bestia della fossa, che ancora non sei riuscito a vedere, ha stretto le fauci attorno al tuo polpaccio e sta cercando di trascinarti sotto la superficie della palude. Cerchi

disperatamente di colpirla alla cieca nel tentativo di liberarti dalla stretta delle sue mascelle.

Suggaz:
Combattività 44 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **67**.

28

Mentre la creatura malvagia dagli occhi gialli avanza lentamente verso di te, vieni improvvisamente investito da un tanfo di cadaveri che ti fa indietreggiare.

Se possiedi la Spada del Sole e desideri usarla, vai al **219**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale o decidi di non servirtene, vai all'**89**.

29

Servendoti della tua avanzata conoscenza della magia della Confraternita, pronunci le parole dell'incantesimo - *Caduta Lenta* - e metti il piede avanti nel vuoto. Cali lentamente e senza difficoltà nell'aria carica di polvere e atterri sul pavimento della sala d'entrata, dieci metri più in sotto.

Vai al **62**.

30

Servendoti delle tue facoltà di mimetizzazione Ramas per ridurre al minimo il rischio di essere visto, scendi dalla piattaforma di metallo e afferri uno dei cavi di acciaio che assicurano la prua del sottomarino al moletto. Lentamente avanzi lungo la fune e raggiungi la banchina, dove ti nascondi rapidamente tra bauli e botti di legno. La banchina pullula di morti viventi, impegnati a trasportare ogni sorta di materiale dal foro di accesso del sottomarino al molo e viceversa sotto la direzione di creature vestite di nero. Passare oltre agli zombi per raggiungere l'imboccatura senza essere visti è un'impresa quasi impossibile. Stai prendendo in considerazione la possibilità di tuffarti, quando all'improvviso noti qualcosa che ti potrebbe aiutare a raggiungere la meta senza costringerti ad un bagno in quelle acque gelide.

Vai al **207**.

31

Sollevi l'arma non appena il primo Drakkar è vicino abbastanza per essere colpito. Poi, con incredibile velocità, il gruppo di ricognizione ti attacca da ogni lato.

Pattuglia di Ricognizione
di Zombi Drakkar:
Combattività 40 Resistenza 40

Questi esseri sono sensibili ad ogni forma di attacco psichico: raddoppia tutti i punteggi aggiuntivi normali.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.

32

I corpi di queste creature infernali subiscono una trasformazione raccapricciante non appena infliggi loro il colpo di grazia. I loro torsi si piegano verso l'interno in una sorta di implosione, lasciando ai tre spettri appena il tempo di gridare, mentre i resti dei loro scheletri crollano a terra ridotti in polvere.

Rinfoderi l'arma e ti allontani dal mucchietto di polvere puzzolente, poi ti affretti fuori da questa sala dal pavimento nero attraverso un breve corridoio che conduce alla sala adiacente. Questa stanza ampia, con il soffitto a volta e di forma oblunga, è illuminata dallo scintillio di un fuoco elettrico che si inarca tra due colonne sistemate in fondo alla sala. Oltre le colonne distingui l'entrata buia di un'altra sala, l'unica altra uscita che riesci a scorgere.

Capisci immediatamente che passare in mezzo alle due colonne potrebbe risultare fatale: l'energia che copre lo spazio che le divide è pari a quella della tempesta che sta infuriando sulla stessa Xaagon. Ciò nonostante, potrebbe esserci un modo per evitare il contatto diretto. Noti che le due colonne non toccano il soffitto: c'è uno spazio libero di circa mezzo metro tra la loro punta e il soffitto stesso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **136**.

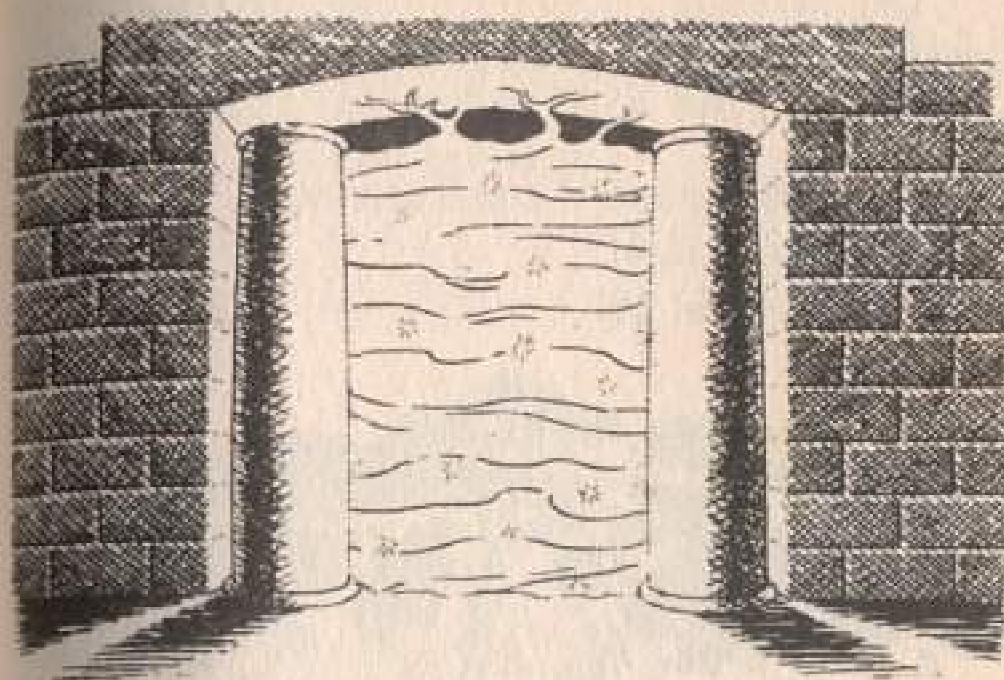
Se decidi di tentare di arrampicarti su per una delle colonne e passare attraverso lo spazio che ne separa la cima dal soffitto, vai al **297**.

Se decidi di gettare al vento ogni cautela e attraversare di corsa lo spazio tra le due colonne, vai al **211**.

33

Nell'attimo in cui fai partire il colpo fatale contro Tagazin, il suo corpo si disintegra in milioni di schegge di ghiaccio che cadono tutt'attorno, simili a una cascata luminescente. Indietreggi e guardi verso l'alto: la seconda ondata di Lavas sta calando dalle nuvole emettendo grida acute e minacciose. È una visione che ti mette le ali ai piedi. Percorri i metri che ti separano dal Cancello dell'Ombra e, prima che i Lavas possano bloccarti il passaggio, ti tuffi nel vortice nero.

Vai al **200**.



34

Trascini i cadaveri scheletrici delle due sentinelle Drakkar dentro la stanza prima di chiudere la porta e proseguire la tua ricerca. Avanzi con cautela muovendoti come un'ombra e segui una serie di corridoi sporchi e incrostati di ghiaccio che scendono ancora più in profondità nel grande vascello nemico. Esplori un labirinto di stive vuote le cui pareti sono coperte da strati di cristallo scintillante e passi attraverso sale e salette dal soffitto basso che, malgrado il gelo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine arrivi in un punto in cui il corridoio si divide in due.

Se decidi di prendere il ramo di sinistra, vai al **106**.

Se scegli quello di destra, vai al **292**.

35

Le creature infernali ululano di gioia mentre si avventano su di te come avvoltoi che calano su un cadavere.

3 Cabalah:

Combattività 56 Resistenza 54

Queste creature sono immuni allo Psicolaser e al Raggio Ramas.

Puoi abbandonare il combattimento dopo quattro scontri andando al **41**.

Se vinci, vai al **293**.



36

Rapidamente ti fai strada nella sala, zigzagando tra le colonne, i blocchi di pietra e i corpi di quelli che una volta erano i servitori di Ixiataaga. Assistito dalle tue arti Ramastan, raggiungi infine il livello inferiore della torre a spirale, dove la grande arcata si apre sulla città. Stai correndo in mezzo ad un torrente di cristallo e detriti verso il grande arco, l'uscita principale, quando una grande scossa squassa l'intero edificio. Sei a pochi metri dall'uscita quando, con tuo grande orrore, vedi le mura tremare e l'arco che comincia a crollare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 14 o meno, sottrai 1 dal numero che hai scelto. Se il tuo punteggio di Resistenza è 24 o più, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **316**.

Se è 4 o più, vai al **193**.



37

Nell'attimo in cui finisci la seconda ondata di morti viventi, una terza ondata si fa avanti. Le creature avanzano goffamente sull'ammasso di corpi dei Drakkar che hai appena eliminato, le mani scheletriche che brandiscono armi arrugginite, gli occhi che ardono d'una fredda luce infernale.

Approfittando dell'occasione, ti allontani dall'orda assassina e scendi una scaletta che conduce sottocoperta. Riesci a sentire le grida selvagge dei soldati lenciani che affrontano in un duello mortale gli zombi

Drakkar. All'improvviso il corpo di un lenciano scagliato giù per le scale atterra poco lontano da te, l'elsa di una spada arrugginita che fuoriesce dal petto ferito. Poi uno scalpitio di stivali con le suole d'acciaio proveniente dalla scaletta ti avverte che i killer stanno per fare la loro comparsa; percorri rapidamente con lo sguardo l'oscurità circostante in cerca di un nascondiglio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **208.**

Altrimenti, vai al **26**.

38

Hai fatto solo qualche passo in direzione del mostro e della sua scorta di creature alate quando la tua presenza viene tradita dall'alone benigno che circonda il tuo corpo in questo pianeta di esistenza. L'allarme si diffonde tra la scorta non appena la tua aura viene identificata. Guidati da un Tagazin ansioso di vendicarsi, i draghi ti accerchiano e si preparano ad attaccarti con i becchi e gli artigli affilati.

Lavas:

Combattività 52 Resistenza 52

Se vinci questo combattimento, vai al **105**.

39

Facendo ricorso alle tue Arti Superiori, metti a fuoco dei strani movimenti nello spettro ultravioletto di luce, proprio dentro il banco di nebbia. Non riesci a distinguere chiaramente di cosa si tratti, ma di una cosa sei certo: è un'entità malvagia, la quale si sta avvicinando sempre di più a Fort Agzad.

Avvisi il capitano Lanza, il quale dapprincipio non ti crede. Anzi, sorride dicendo che non è raro che i nuovi venuti abbiano l'impressione di vedere strane cose, spettri e via discorrendo, nella nebbia che sale dal mare. Ma ecco che all'improvviso l'aria si riempie di un suono come di campane stonate, e sul viso di Lanza si dipinge immediatamente un'espressione sorpresa e molto preoccupata.

"Per tutti i fulmini!" esclama. "È l'allarme... stiamo per essere attaccati!"

Vai al **181**.

40

Nell'attimo in cui fai partire il colpo fatale contro Tagazin, il suo corpo si disintegra in milioni di schegge di ghiaccio che cadono tutt'attorno, simili a una cascata luminescente. L'elmo d'energia cade in cima al mucchio di ghiaccio, quasi fosse la pietra tombale del mostro demoniaco.

Indietreggi e guardi verso l'alto: la seconda ondata di Lavas sta indietreggiando in cerca della protezione delle nuvole, chiaramente scioccata dal tuo successo e dalla morte di Tagazin.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **164**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **128**.

41

Ti tuffi oltre un muro e superi d'un balzo un mucchio di neve e detriti per scappare alle creature. Poi, mentre ti rialzi in piedi e ti metti a correre, fai ricorso alle tue

facoltà Ramastan di mimetizzazione e alle tue difese psichiche per aumentare le tue possibilità di successo. È una mossa saggia: gli orrori vestiti di nero ti inseguono, ma ben presto perdono le tue tracce, mentre ti addentri sempre di più tra le rovine di Xaagon.

Vai al **270**.

42

Attraversi il muro di fiamme, balzi oltre il parapetto della nave da ghiaccio e ti tuffi. Le acque del porto sono gelide al di là di ogni aspettativa, ma le tue Arti Ramastan della Difesa ti proteggono dal freddo e ti permettono di raggiungere rapidamente la superficie. Mentre nuoti vigorosamente verso una rampa di scale che sale alla banchina, pezzi di legno e di vele in fiamme cadono sfrigolando al contatto con l'acqua tutto attorno a te.

Sfortunatamente, la tua fuga dalla nave da ghiaccio non è passata inosservata. Raggiunte le scale, la strada ti viene bloccata da una decina di guerrieri-scheletro decisi a ucciderti prima che tu possa uscire dall'acqua gelida.

Zombi di Ixia:
Combattività 41 Resistenza 46

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas. Inoltre, dal momento che ti trovi ancora nell'acqua gelida, devi ridurre la tua Combattività di 5 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **109**.

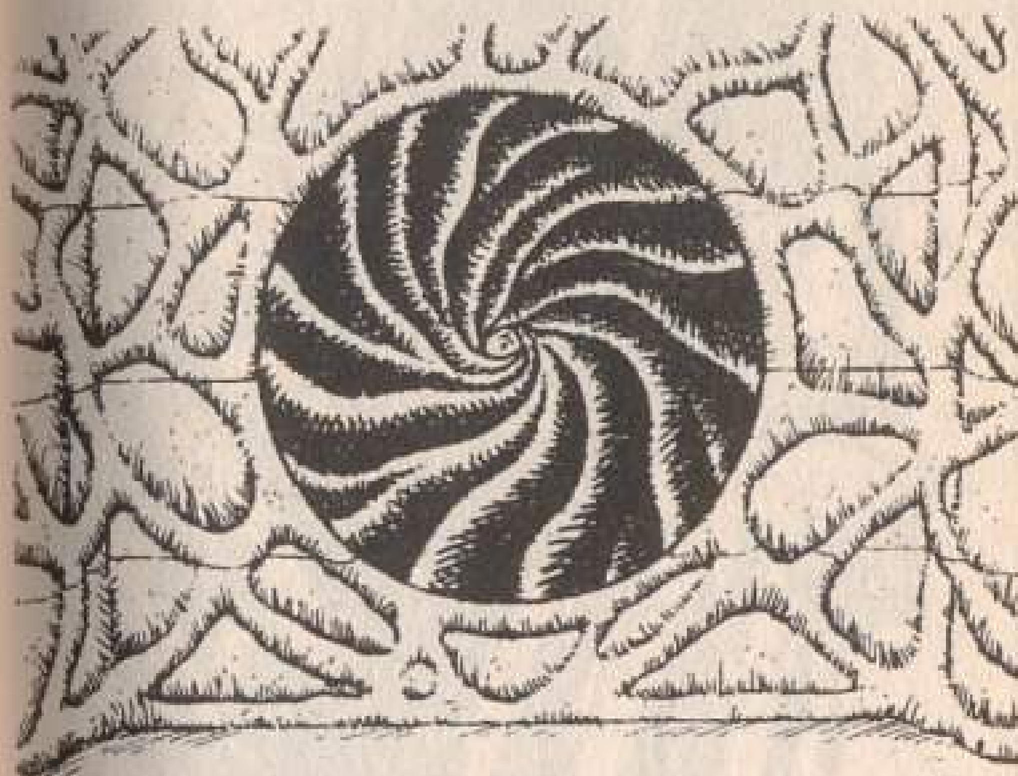
43

Estrai l'arma con gesto fulmineo e combatti furiosamente.

Dentaag:
Combattività 51 Resistenza 38

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.



44

Per un'ora avanzi in un biancore di neve in tempesta, confidando soltanto nel tuo istinto di sopravvivenza per evitare valanghe e crepacci. Eppure, malgrado le tue risorse, il viaggio risulta faticoso e difficile: perdi 3 punti di Resistenza.

A poco a poco la tempesta si cheta. Anche se la neve continua a cadere, il vento perde d'intensità e, per la



(fig. 3) Tagazin si getta in avanti con gli artigli tesi.

prima volta da quando hai lasciato la caverna, riesci a vedere a più di un miglio di distanza. Dopo essere salito in cima a una cresta ghiacciata, ti fermi e scruti il territorio circostante. Guardi a sud e vedi le acque cupe e tempestose del Mare di Tozaz che lambiscono la costa di Ixia. A nord e a ovest sei circondato da montagne impervie, mentre ad est, proprio di fronte a te, si stende un passo che taglia la strada tra due picchi frastagliati. Oltre al passo vedi per la prima volta da lontano Xaagon: la città del Signore della Morte.

Sei a meno di tre miglia dalle mura di cristallo e dalle torri mostruose di Xaagon. Decidi di tentare di raggiungere la fortezza prima che la tempesta riprenda a sferzare con tutta la sua violenza, ma, non appena entri nel passo, il vento ricomincia a soffiare con forza inaudita. È impossibile continuare, perciò ti fermi e, servendoti dei tuoi poteri Ramas, cerchi un nascondiglio nel quale difenderti dalla neve e dal vento.

In questo stretto passaggio vedi soltanto due possibili ripari: una grotta a nord e un circolo di rocce cadute poche centinaia di metri più a sud.

Se scegli la grotta, vai al **253**.
Se preferisci il circolo di rocce, vai al **197**.

45 *(fig. 3)*

Tagazin si riprende subito dal tuo attacco psichico, emette un ruggito raccapricciante e si getta in avanti, gli artigli tesi pronti a ridurre a brandelli il tuo corpo.

Tagazin:
Combattività 55 Resistenza 60

Prima di cominciare, riduci la Resistenza del tuo ne-

mico di punti pari al numero che hai annotato ai margini del tuo Registro di Guerra. Puoi adoperare di nuovo il Raggio Ramas durante questo combattimento.

Se ad un certo punto riesci a ridurre la Combattività di Tagazin a 25 punti o meno, non continuare a combattere ma vai invece al **168**.



46

La porta di metallo è coperta di ghiaccio e non vedi alcuna maniglia; solamente una toppa di forma esagonale. Ti abbassi in modo da portare il viso a livello del lucchetto, poi formi una O con le labbra e ti prepari a pronunciare la parola di potere *Incantesimo di Battaglia* che hai imparato da Lord Rimoah. Nell'attimo in cui i tuoi pensieri si focalizzano nella mente, proietti la parola - *Gloar!* - verso il lucchetto.

L'impiego di tale incantesimo subito dopo aver ripreso i sensi ti costa 2 punti di Resistenza.

Modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra e vai al **174**.

47

Ti tuffi di lato per evitare il fascio di energia. La sfera di fiamme passa sopra la tua schiena ed esplode nella parte più distante della stanza con effetti devastanti, aprendo nella parete di cristallo durissimo una breccia di più di tre metri di diametro. Le schegge schizzano tutt'attorno: cerchi di proteggerti ma perdi 3 punti di Resistenza.

Balzi in piedi e all'improvviso prendi l'iniziativa e carichi contro il Signore della Morte.

Vai al **12**.

48

Non appena sferri l'ultimo colpo fatale contro i tuoi avversari, senti la voce del capitano Lanza echeggiare sopra il frastuono della battaglia: "Per Lencia e per la Casa di Sarnac!" Nonostante l'inizio poco incoraggiante, il capitano e i suoi uomini sono riusciti a battere il nemico e a costringerlo a indietreggiare, e ora si trovano non troppo lontano dalla banchina. Corri giù per la strada in direzione del porto e ti unisci a loro in una piazzetta dal selciato di pietra.

"Capitano... dobbiamo salvare la nave da ghiaccio!" gridi, indicando l'imbarcazione, che proprio in quel momento viene attaccata da un'orda di zombi. "È vero!" replica il soldato con voce decisa. Riunisce poi una manciata di uomini per formare un muro protettivo attorno a te e, nell'attimo in cui i loro scudi si toccano, avanzate verso la nave da ghiaccio.

A venti metri circa dalla banchina ti allontani dalla protezione dei loro scudi e scatti verso il pontile che

collega il molo alla nave. Ti trovi a metà del pontile quando all'improvviso vieni attaccato da un gruppo di guerrieri-scheletro, ciascuno armato d'ascia o di spada. Balzi in mezzo alla pattuglia nemica e in pochi secondi elimini gli avversari. Ma, proprio mentre l'ultimo degli zombi crolla a terra, il corpo quasi troncato a metà, senti un rumore alle tue spalle che ti fa voltare di scatto.

Vai al **78**.

49

Ti affidi alla tua agilità naturale per scendere dalla cima della colonna. Compi rapidamente l'impresa, ma la continua vicinanza ai raggi elettrici ha le sue conseguenze: perdi 3 punti di Resistenza.

Nell'attimo in cui tocchi il pavimento nero come il carbone, ti affretti verso l'uscita immersa nell'ombra, ansioso di allontanarti da quella debilitante fonte di energia.

Vai al **300**.

50

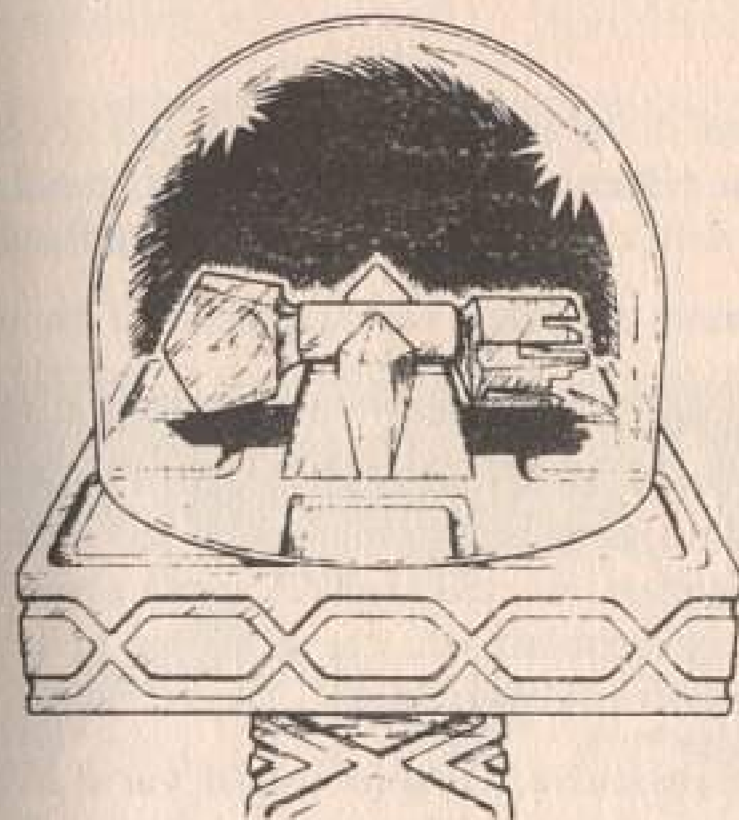
Nell'attimo in cui giri la chiave, una scarica elettrica ti percorre il braccio e raggiunge il tuo petto. Gridi per l'improvviso dolore e cerchi disperatamente di lasciare andare la chiave, ma è tutto inutile: la corrente ti tiene attaccato alla potente fonte di energia. Perdi 4 punti di Resistenza.

Poi senti un rumore di passi che si avvicinano velocemente, il che ti fa raddoppiare gli sforzi per liberare le dita dalla chiave magica. Una truppa di dieci guerrieri zombi appare sul pianerottolo e, non appena ti vede, spiana le spade e carica contro di te.

Zombi di Ixia:
Combattività 47 Resistenza 50

A causa del dolore causatoti dalla scarica, devi ridurre la tua Combattività di 8 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **103**.



51

Prendi il controllo del timone e mandi un uomo a prua con istruzioni di tenere gli occhi bene aperti sulla linea d'acqua. Come ben sai, la parte più grande di ogni iceberg giace nascosta sott'acqua, e temi che una collisione con la sezione non visibile di una di queste montagne di ghiaccio possa aprire uno squarcio nello scafo. Guidato dalle indicazioni dell'uomo e dalle tue facoltà Ramastan, guidi la nave con cautela attraver-

so un passaggio che corre in mezzo a due pareti di ghiaccio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero estratto.

Se il totale è 5 o meno, vai al **144**.
Se va da 6 a 8, vai al **255**.
Se è 9 o più, vai al **97**.

52

Un'ondata di dolore investe il tuo corpo non appena la cortina di luce ti inghiotte. Ti contorci per il dolore e ti senti sollevare in aria: perdi 10 punti di Resistenza.

Sei sul punto di perdere i sensi quando all'improvviso la luce svanisce, e tu ti ritrovi in ginocchio su un pavimento di cristallo nero, a fissare il riflesso del tuo volto provato dal dolore sulla superficie lucida. Ti sollevi faticosamente in piedi e con tuo orrore vedi sopraggiungere tre creature dall'arcata aperta. Sono armate di tridenti affilati, che stringono nelle grandi mani verdastre di cadaveri.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **287**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **96**.
Se non possiedi o preferisci non usare né l'arco né quest'Arte Superiore, vai al **64**.

53

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Forza* - e, in pochi secondi, il tuo corpo si riempie di rinnovata energia. Aumenti il passo e corri tre volte più veloce di prima. In pochi secondi arrivi addosso a Tagazin, arma alla mano pronto a colpire mentre passi, ma il demone capisce di non poterti più battere in velocità e si ferma per bloccarti il passo. È più debole di prima, ma ugualmente pericoloso e astuto.

Mentre ti avvicini, all'improvviso il mostro balza verso di te e ti fa cadere a terra.

Tagazin (ferito):
Combattività 45 Resistenza 45

In questo combattimento fai uno scontro solo.

Se uccidi Tagazin in quest'unico scontro, vai al **252**.
Altrimenti, vai al **218**.



54

Allunghi la mano verso l'asta argentata e all'improvviso esiti incerto: il tuo sesto senso Ramas ti sta avvertendo che il pericolo è imminente.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **262**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **25**.

55

Ti tuffi per evitare il fascio d'energia, ma reagisci troppo lentamente. La sfera ti colpisce in pieno petto: un'esplosione di fuoco incandescente ti fa perdere i sensi e, in un istante di puro terrore, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima del Signore della Morte e della sua Asta. La tua vita e la tua missione si concludono qui.

56

Mentre ti allontani dalla grotta, guardi indietro e vedi il Mhagani di Ixia momentaneamente illuminato dalla luce di un lampo. L'abominevole bestia riempie l'intera entrata della grotta e ulula di gioia per essere riuscito a scacciare l'intruso dalla sua tana puzzolente.

Ritorni verso il fondo del passo e cerchi rifugio in un circolo di rocce che giace tra i ghiacci verso sud. Ti trovi a poche decine di metri dal circolo quando senti un *crrraack!* assordante, che ti fa aumentare i battiti del cuore. Pochi attimi dopo, un enorme pezzo di roccia e ghiaccio si stacca dal fianco della montagna sopra di te e si trasforma rapidamente in una valanga di proporzioni spaventose. Gli occhi spalancati per il terrore, guardi le tonnellate di neve e ghiaccio rotolare verso di te lungo il fianco della montagna.

Reagisci immediatamente, ti volti e cominci a scappare. La valanga ti è quasi addosso quando vedi una bassa sporgenza di rocce vicino al fondo del passo: in preda alla disperazione, ti tuffi lì sotto in cerca di protezione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi altri 2.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **99**.
Se va da 6 a 9, vai al **231**.
Se è 10 o più, vai al **104**.

57

Banedon rimette a posto la scatoletta e poi prosegue. Assicuratosi che tu sia protetto a sufficienza, egli rivolge ora la propria attenzione alle tue armi.

"Il fatto che si sappia molto poco su Xaagon, la città del Signore della Morte, mi preoccupa non poco, Lupo Solitario. Non c'è modo di sapere che tipo di creature infernali popolino quelle terre, ma di una cosa puoi essere certo: di qualsiasi razza esse siano, ti saranno certamente ostili. Se vuoi sconfiggere il Signore di Ixia e i suoi servitori, avrai bisogno di un'arma dal potere eccezionale, un'arma capace di distruggere qualsiasi cosa".

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **339**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **220**.

58

Balzi tra la massa di zombi con rinnovato vigore, fendendo l'aria con l'arma e colpendo i loro corpi in decomposizione fino a quando non ne rimangono che una manciata. Anche se di malavoglia, i sopravvissuti cedono terreno. Li fissi con occhi minacciosi, imprecando contro il potere che li tiene in vita al di là della tomba, e loro indietreggiano ancora, come per riprendere fiato e prepararsi ad attaccare nuovamente.

Getti un'occhiata oltre la spalla per vedere come se la stia cavando la ciurma dei lenciani, ma il tuo occhio viene distratto da qualcosa di scintillante che rischiara l'oscurità. È una chiave che pende dal collo di uno dei guerrieri che hai appena ucciso. Ti chini ad afferrare la chiave e, nell'attimo in cui la tua mano si chiude sulla pietra verde giada, percepisci che l'oggetto possiede proprietà magiche. (Se decidi di tenere questa Chiave d'Onice, annotala tra gli Oggetti Speciali che tieni nella tasca della tunica).

Qualche attimo più tardi gli zombi riattaccano, calpestando goffamente il mucchio di cadaveri dei loro compagni che hai appena ucciso, gli occhi che ardono d'un freddo fuoco infernale. Ti allontani dall'orda assassina e scendi una scaletta che conduce sottocoperta. Riesci a sentire le grida selvagge dei soldati lenciani che affrontano in un duello mortale gli zombi Drakkar. Poi uno scalpitìo di stivali con le suole d'acciaio proveniente dalla scaletta ti avverte che i killer stanno per fare la loro comparsa; percorri rapidamente con lo sguardo l'oscurità circostante in cerca di un nascondiglio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **26**.

59

Atterri con un sobbalzo che ti fa mancare il respiro e colpisci la viscida superficie di una specie di palude sotterranea, nella quale affondi fino al collo. Alla luce debole e sinistra che illumina questo luogo, scorgi l'orda cadaverica sopra di te, ammassata attorno al bordo della buca attraverso la quale sei caduto. Ti sembrano quasi spettatori eccitati di un'arena, in attesa che il combattimento abbia inizio.

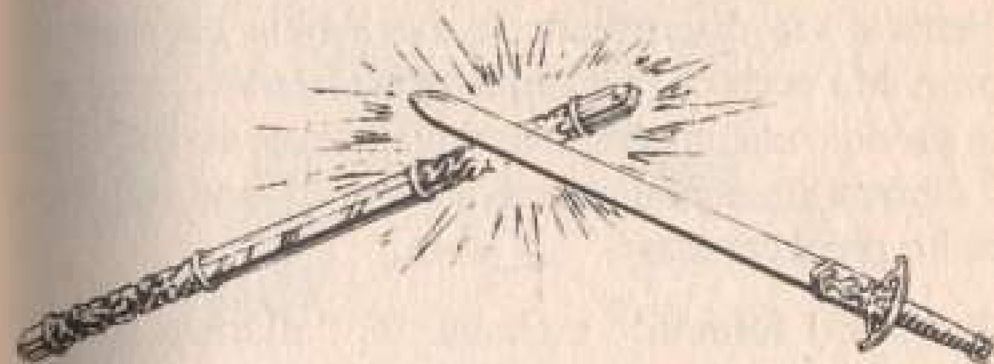
All'improvviso avverti un movimento nel fango... qualcosa ha sfiorato la tua coscia sinistra. Cerchi di muoverti, ma il tuo corpo non fa che affondare di più nella melma.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e vuoi usarla, vai al **176**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **15**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale e vuoi usarla, vai al **337**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **27**.



60

La creatura emette un suono che assomiglia molto ad una risata di scherno. Da una tasca della tunica nera estrae un'asta argentea che punta contro la tua testa. Di riflesso ti tuffi per cercare riparo, mentre un fascio d'energia si leva dalla punta dell'asta e sfreccia contro di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **319**.
Se va da 4 a 7, vai al **187**.
Se è 8 o più, vai al **91**.

61

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita - *Individua pericolo* - ti concentri sulla nebbia e cerchi di mettere a fuoco una strana presenza. Non riesci a distinguere chiaramente di cosa si tratti, ma di una cosa sei certo: è un'entità maligna, e si sta avvicinando sempre di più a Fort Agzad.

Avvisi il Capitano Lanza, il quale dapprincipio non ti crede. Anzi, sorride dicendo che non è raro che i nuovi venuti abbiano l'impressione di vedere strane cose, spettri e via discorrendo, nella nebbia che sale dal mare. Ma ecco che all'improvviso l'aria si riempie di un suono come di campane stonate, e sul viso di Lanza si dipinge immediatamente un'espressione sorpresa e molto preoccupata.

"Per tutti i fulmini!" esclama. "È l'allarme... stiamo per essere attaccati!"

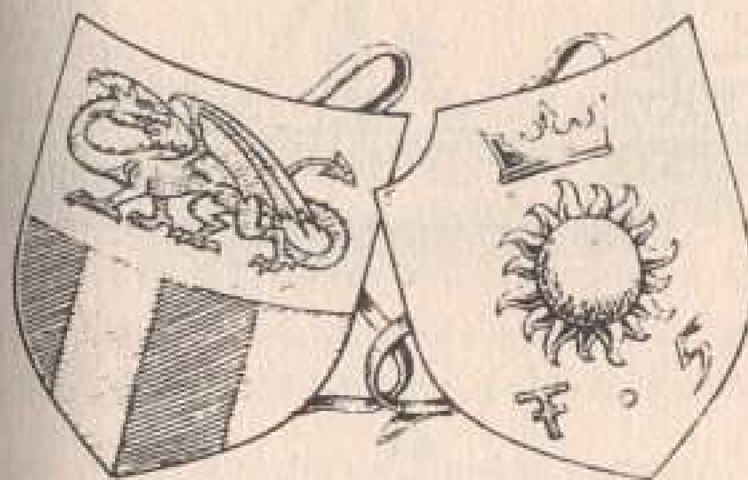
Vai al **181**.

62

Rapidamente ti fai strada nella sala, zigzagando tra le colonne, i blocchi di pietra e i corpi di quelli che una volta erano i servitori di Ixiataaga. Assistito dalle tue arti Ramastan, raggiungi infine il livello inferiore della torre a spirale, dove la grande arcata si apre sulla città. Stai correndo in mezzo ad un torrente di cristallo e detriti verso il grande arco, l'uscita principale, quando una grande scossa squassa l'intero edificio. Sei a pochi metri dall'uscita quando, con tua grande orrore, vedi le mura tremare e l'arco che comincia a crollare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 10 o meno, sottrai 1 dal numero che hai scelto. Se il tuo punteggio di Resistenza è 20 o più, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **316**.
Se è 4 o più, vai al **193**.



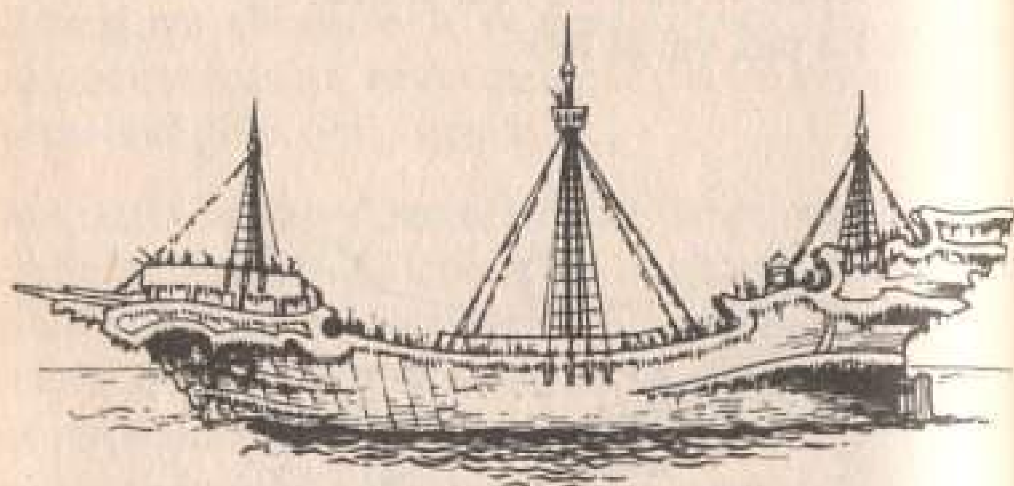
63

Balzi oltre i corpi delle sentinelle Drakkar e ti affretti verso la porta. Con tuo grande sollievo scopri che essa non è chiusa a chiave e, quando spingi per aprire, la grande lastra di metallo grigio cigola a rivelare le tue armi e il tuo equipaggiamento posati su un tavolo di pietra al centro di una stanza.

Controlli con attenzione i tuoi averi e scopri che sono per la gran parte intatti. Ad ogni modo tutte le tue Corone d'Oro, più due oggetti dello Zaino, sono spariti. Cancella tutte le Corone d'Oro dal tuo Registro di Guerra e così pure i primi due oggetti dello Zaino che trovi nella tua lista.

Se decidi di rimanere a controllare ulteriormente questa stanza, vai al **204**.

Se preferisci andartene, vai al **34**.



64

Il trio di creature spettrali avanza per attaccarti. Ti guardi attorno in cerca di una via di fuga, ma non ne vedi che una: la cortina di luce alle tue spalle. Ma il ricordo del dolore che hai provato al momento del passaggio ti fa abbandonare l'idea.

Se possiedi la Spada del Sole e desideri usarla, vai al **238**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale o preferisci non usarlo, vai al **125**.

65

Il tuo tentativo di aprire il lucchetto servendoti solamente del potere delle tue arti Ramastan si rivela un errore fatale. Senza volerlo, inneschi l'allarme, il quale attiva un incantesimo di protezione molto potente. Vedi un lampo di luce incandescente, e in un attimo un fascio di energia emerge dal foro e ti colpisce in viso. Un dolore lancinante ti penetra nella mente e ti ottenebra i sensi. In un istante di terrore puro, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima di uno degli incantesimi del Signore della Morte. La tua vita e la tua missione si concludono qui, nella spirale di cristallo.

66

Con un grido disperato precipiti a capofitto nel mare ghiacciato. Per un attimo senti un freddo mortale, poi senti un dolore fortissimo allorché la tua testa e la tua spalla sinistra sbattono contro un pezzo di ghiaccio solido sommerso, che si trova a pochi centimetri al di sotto della superficie: perdi 6 punti di Resistenza.

L'acqua è gelida al di là di ogni aspettativa, ma grazie alla tua arte Ramastan della Difesa e all'urto che hai subito al momento dell'impatto ignori il torpore causato dal freddo. Indebolito e ammaccato, vieni salvato soltanto grazie alla rapidità dell'equipaggio, che con prontezza ti issa a bordo dopo averti agganciato con una corda usata a mo' di lazo, risparmiandoti così di venire schiacciato tra lo scafo della nave e la parete dell'iceberg. Stordito ma non per questo meno combattivo, ti liberi dalla corsa e ti avvii verso la prua.



(fig. 4) Le creature del caos ti osservano mentre sali.

"Virare a destra!" gridi, accompagnando l'ordine con gesti delle braccia. Il timoniere risponde immediatamente, e in pochi minuti la nave si libera dalla banchina di ghiaccio e naviga in acque più sicure e profonde.

La ciurma è rimasta chiaramente terrorizzata dalla collisione: per la gran parte i marinai si riparano dietro la ringhiera, gli occhi pieni di terrore fissi sulla parete di ghiaccio che si sta allontanando, le labbra che mormorano silenziose preghiere alla dea Ishir. Poi, quasi senza preavviso alcuno, il vento carico di nevischio cala, e la nave fuoriesce dalla zona dei fiordi ed entra nel Mare di Tozaz. L'equipaggio si rallegra, sollevato al pensiero che le difficoltà causate dagli imprevedibili e pericolosissimi iceberg siano cessate. Un marinaio stappa una bottiglia di rum, che ha tenuta pronta per le occasioni speciali; ingurgita una generosa sorsata, poi passa la bottiglia a te. Proprio quando stai per bere, la voce del timoniere echeggia sul ponte: "Nave a prua!"

La paura torna a farsi sentire sia nel tuo animo che in quello dell'equipaggio, mentre ti volti per scrutare con occhi di falco il distante vascello.

Vai al **195**.

67 *(fig. 4)*

Confidando soltanto nella tua abilità di arrampicatore, ti servi dei pochi appigli che la parete della fossa ti fornisce per risalire verso la cima. Le creature del caos ti osservano ridacchiando di gioia malvagia e pregustando la tua morte. A pochi centimetri dalla cima,

sfoderi l'arma e ti prepari a combattere con una mano sola.

Orda del Caos:
Combattività 50 Resistenza 48

A meno che tu non abbia raggiunto il rango di Signore del Sole, devi ridurre la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo combattimento, dal momento che sei costretto a lottare da una posizione molto svantaggiata.

Se vinci questo combattimento, vai all'**82**.

68

Non appena sferri l'ultimo colpo fatale, il Gybia emette un ruggito di dolore e spalanca le fauci assassine. Per qualche attimo la bestia si dimena selvaggiamente in mezzo a una nuvola di sangue verdastro, poi affonda lentamente verso il fondo del lago.

Affaticato mentalmente e fisicamente per la lotta sott'acqua, nuoti verso la riva, esci barcollando dall'acqua e ti vai a nascondere dietro alcuni massi coperti di ghiaccio che giacciono sulla spiaggia del lago sotterraneo. Qui scopri con tuo disappunto che durante la nuotata hai perso tutti gli Oggetti dello Zaino.

Cancella tutti gli Oggetti dello Zaino, tranne quelli segnati ai numeri 4, 5 e 6 della lista.

Per proseguire, vai al **304**.

69

Alla fine del passaggio raggiungi una rampa di scale di metallo che sale verso un pesante portale di bronzo. Questa porta sigillata sembra essere un elemento aggiunto di recente alla struttura della nave; è chiusa da un curioso lucchetto a combinazione il cui disegno è certamente di fattura Drakkar.

Il lucchetto presenta tre blocchi sollevati, ciascuno dei quali è diviso in quattro quadrati uguali. In ciascun quadrato, tranne che in uno, c'è un numero. Ti sei imbattuto in serrature simili già altre volte e sei certo che per far scattare il lucchetto e aprire la porta sia sufficiente bussare nel quadrato vuoto un certo numero di volte.

Studia la seguente griglia di numeri e cerca di capire qual è la cifra che manca. Quando pensi di avere trovato la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

2	7
4	9

3	9
5	11

7	11
6	

Se sbagli la soluzione o se non riesci a risolvere l'enigma, vai al **139**.

70

Nell'attimo in cui sferri il colpo finale che lo consegna al suo destino, vedi lo Ziog crollare sul ponte e sgretolarsi come un'antica pergamena.

Un grido inumano si leva dall'orda di scheletri raggruppati sulla banchina. Le creature avanzano cari-

cando verso il pontile, affamate di vendetta. Istintivamente estrai l'arma e colpisci il pontile con forza. Il legno si spezza e le due sezioni cedono, consegnando senza troppe cerimonie la massa di scheletri alle gelide acque del porto.

Se decidi di esaminare i resti dello Ziog, vai all'**88**.

Se non vuoi avvicinarti al corpo dello Ziog, vai al **329**.

71

Guardi con cautela nel piccolo foro alla base dell'arco e ti accorgi che si tratta di una serratura.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa e desideri usarla, vai al **175**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **19**.

72

Ti tuffi di lato, ma reagisci con troppa lentezza e non riesci a evitare la punta affilata dell'asta. Tagazin ti infilza senza pietà, e un dolore insopportabile invade ogni millimetro del tuo corpo. Poi un'esplosione di fuoco incandescente ti fa perdere i sensi e, in un istante di puro terrore, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima dell'elmo del potere, fabbricato da Naar stesso, il dio delle Tenebre. Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui.

73

Avanzi con cautela lungo il ponte scivoloso verso la prua arcuata del vascello nemico. Ogni centimetro delle travi nere come carbone è decorato da strane e intricate sculture, mentre simboli arcaici abbelliscono i passamano di metallo che corrono attorno allo scafo. Facendo ricorso alle tue facoltà Ramastan, capisci che questo vascello non è stato costruito dalle creature non umane che se ne sono servite per attaccare l'avamposto lenciano; si tratta invece di un'imbarcazione antica, costruita da una razza di esperti e abili marinai, scomparsa molto probabilmente da secoli e secoli. Un più accurato esame delle travi ti dice che la nave ha più di quindicimila anni.

Un portello aperto conduce in una scura cantina dove scopri un intrico di stracci marci e armi arruginite. In mezzo a questi resti maleodoranti trovi un Contenitore di Pietra, una Tiara di Cristallo e una Fune Oliata. (Se decidi di tenere con te qualcuno di questi oggetti dello Zaino, ricordati di modificare di conseguenza il Registro di Guerra.)

Stai per avventurarti ancora più sotto quando all'improvviso senti la voce di Prarg... ti sta chiamando da poppa.

Vai al **271**.

74

Estrai l'arma con attenzione e inserisci la punta sotto la piastra di protezione del lucchetto a combinazione per cercare di aprire la serratura. È una procedura molto delicata, resa ancora più difficile dal rumore di passi che senti echeggiare non lontani dal passaggio: perdi 2 punti di Resistenza.

Dopo diversi e infruttuosi minuti, riesci a sollevare la piastra di copertura, senza però fare scattare la serra-

tura. Per aprire la porta non ti resta che disinnescare manualmente il meccanismo.

Porta a lucchetto:
Combattività 40 Resistenza 50

Combatti nella maniera usuale. Qualsiasi punto di Resistenza che perdi è il risultato della fatica e della concentrazione che devi impegnare per strappare il lucchetto danneggiato a mani nude.

Quando hai ridotto la Resistenza della porta a 0 punti, vai al **327**.



75

Sollevi l'arma e balzi in avanti per colpire il mostro che avanza. La forza del tuo colpo avrebbe decapitato qualsiasi creatura fatta di carne e ossa, ma Tagazin è un essere soprannaturale. Una scintilla bluastra esplode all'impatto con il corpo della bestia, dopo di che, con tuo orrore, vedi la tua arma disintegrarsi tra le mani (cancella quest'arma dalla tua Lista dell'Armamento).

Ringhiando crudelmente, Tagazin balza in avanti, gli artigli pronti ad affondare nella tua carne.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore della Liberazione, raddoppia il numero che hai estratto (in questo caso 0 = 10). Il risultato è uguale al numero di punti di Resistenza persi in questo attacco.

Se sopravvivi all'attacco iniziale di Tagazin, modifica la tua Resistenza e poi vai al **183**.

76

Riesci a liberarti e a ripararti nell'entrata di una capanna vicina. La pesante porta di legno cigola sui cardini instabili; dai un'occhiata intorno e, dal numero di sacchi, barili e scatole, capisci di trovarti in un magazzino di cibo. Attraverso una finestra che si trova sulla parete di fronte riesci a vedere la nave da ghiaccio lenciana; una dozzina di guerrieri zombi è salita a bordo, e non ti ci vuole molto a capire dalle loro azioni che è loro intenzione distruggere il vascello e farlo affondare.

Deciso a fermarli, attraversi di corsa il magazzino, ti infili attraverso quell'unica finestrella e poi ti precipiti verso la nave attaccata. Ti trovi a metà del ponte di prua quando all'improvviso vieni attaccato da un gruppo di guerrieri-scheletro, ciascuno armato d'ascia o di spada. Balzi in mezzo alla pattuglia nemica e in pochi secondi elimini gli avversari. Ma, proprio mentre l'ultimo degli zombi crolla a terra, il corpo quasi troncato a metà, senti un rumore alle tue spalle che ti fa voltare di scatto.

Vai al **78**.


(fig. 5) Ixiataaga solleva l'Asta della Morte per colpirti.

77 *(fig. 5)*

Sollevi l'Asta del Potere, e immediatamente un alone di fiamme argentee avvolge la sua punta, scintillando con tale brillantezza che il Signore della Morte Ixiataaga rimane momentaneamente accecato. Grida e solleva l'Asta della Morte per difendersi dal tuo primo colpo. Quando le due aste si incontrano, una massa di scintille rosse e bianche esplode in aria e viene immediatamente assorbita nel vortice del Cancello dell'Ombra, che ha ora cominciato a girare con allarmante intensità.

Il Signore della Morte indietreggia per la forza dell'impatto e si riprende velocemente per colpirti in viso con l'acuminata punta dell'Asta della Morte. Ti abbassi ed eviti il colpo, ma capisci che questo è solo l'inizio di uno scontro titanico.

Signore della Morte Ixiataaga
(con Asta della Morte scarica):
Combattività 60 Resistenza 39

Questa creatura soprannaturale è immune ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **290**.

78

Sulla banchina accanto a te vedi una creatura spettrale che emana il tipico fetore della morte e della decomposizione. L'altissimo spettro torreggia sopra di te, le membra coperte di una pelliccia grigiastra. Nel grosso teschio che funge da testa tre occhi bianchi come il latte brillano e ti fissano crudelmente da sopra una

bocca priva di labbra, dotata di zanne affilate e velenose. Nella mano simile a un artiglio la visione da incubo stringe quello che ha tutto l'aspetto di essere una stalattite. La creatura solleva la clava di ghiaccio, ed ecco che un fascio di fuoco freddo color arancione erompe dalla punta dell'arma e cala rapido verso il tuo petto.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **346**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **170**.

79

Dopo aver sferrato il colpo finale contro l'ultimo degli zombi, ti accingi a lasciare la stiva attraverso le scale, ma ti blocchi allorché il tuo sesto senso ti avverte che da un momento all'altro potrebbero comparire altri spettri Drakkar. Imprecando contro la tua mala sorte, ridiscendi di corsa le scale e ti precipiti a poppa per nasconderti dietro al timone. Un attimo dopo un gruppo di zombi entra nella stiva, ignora i corpi di quelli che hai appena eliminato e controlla superficialmente la zona. Mentre li osservi risalire le scale, tiri un sospiro di sollievo.

Ben presto la nave diventa silenziosa, e le tue preoccupazioni per l'equipaggio lenciano aumentano. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che nelle vicinanze non c'è più nessun essere umano vivente.

Se decidi di scoprire cosa è successo all'equipaggio sul ponte, vai al **186**.

Se preferisci rimanere nascosto nella stiva, vai al **314**.

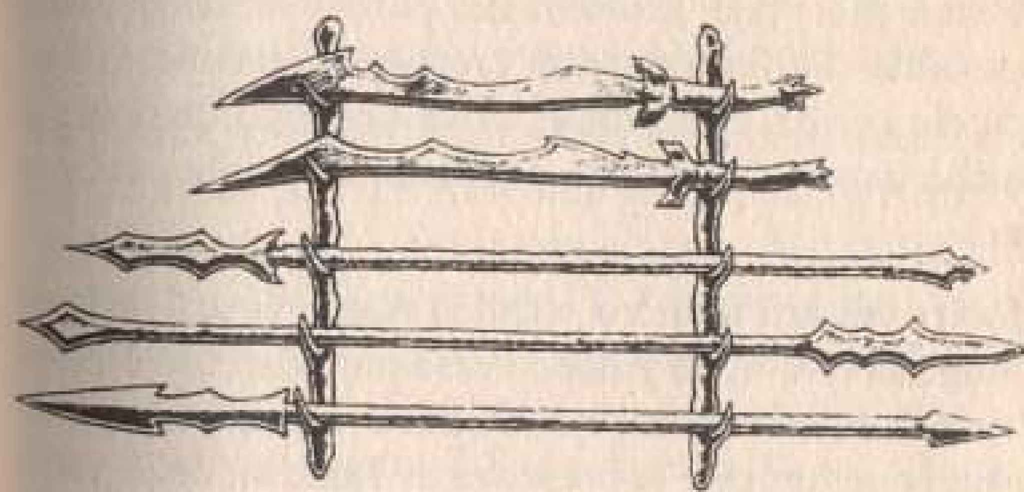
80

Acquattato su un piedestallo di pietra che si è levato dal pavimento, vedi un'enorme creatura simile a uno sciacallo, con denti simili a spade e il pelo chiarissimo. Scaglie di ghiaccio scintillano sul suo corpo muscoloso, e volute di fumo nero si levano arricciandosi dal muso feroce.

"Preparati a morire, mortale" grugnisce la creatura, scendendo dal piedestallo. "Io, Tagazin, porterò la distruzione!"

L'inaspettato suono di quella voce sovrannaturale ti fa correre un brivido lungo la schiena. I tuoi istinti Ramas ti dicono che quella creatura da incubo è un servitore fedele del Signore della Morte Ixiataaga. Le zanne affilate gocciano veleno e gli occhi iniettati di sangue brillano di luce assassina mentre la creatura avanza verso di te.

Vai al **254**.



81

Facendo ricorso alla tua conoscenza della magia dei Regni Antichi, formi con le labbra una O, preparandoti

a pronunciare la parola del potere. Nell'attimo in cui l'incantesimo si forma nei tuoi pensieri, lasci partire la parola contro il lucchetto a tripla combinazione.

La forza concentrata della parola emessa a distanza così ravvicinata torce la struttura di base del lucchetto ma non fa scattare le serrature: la porta è ancora fermamente chiusa. Per aprirla, devi disinnescare manualmente il meccanismo.

Porta a lucchetto:
Combattività 30 Resistenza 40

Combatti nella maniera usuale. Qualsiasi punto di Resistenza che perdi è il risultato della fatica e della concentrazione che devi impegnare per strappare il lucchetto danneggiato a mani nude.

Quando hai ridotto la Resistenza della porta a 0 punti, vai al **327**.

82

Prima che i resti mozzati dei tuoi avversari possano rinsaldarsi a formare altre creature da incubo, con un calcio li getti nella fossa, dove vengono divorati dai mille mostriciattoli che popolano la palude sotterranea.

Senza voltarti indietro, risali la rampa di scale e fuggi lungo la riva della palude verso una macchia d'alberi avvolti dalla nebbia. Mentre attraversi il bosco, individui nuovamente la presenza di Tagazin: delle tracce fresche indicano la direzione che ha preso, perciò ti avvii anche tu, seguendo con facilità le impronte delle grandi zampe artigliate nel terreno soffice. Le tracce ti conducono attraverso dei cespugli spinosi verso una leggera salita coperta di muschio e fanghiglia. Raggiunta la cima, percorri con lo sguardo il panorama circostante.

Vai al **150**.

83

Re Sarnac fa ritirare le sue guardie prima di condurre te, Banedon, Lord Ardan e il Capitano Prarg in una vicina anticamera. Al centro dell'opulenta saletta si trova un grande tavolo di quercia, sul quale è stesa una mappa dettagliata del Magnamund nord-occidentale.

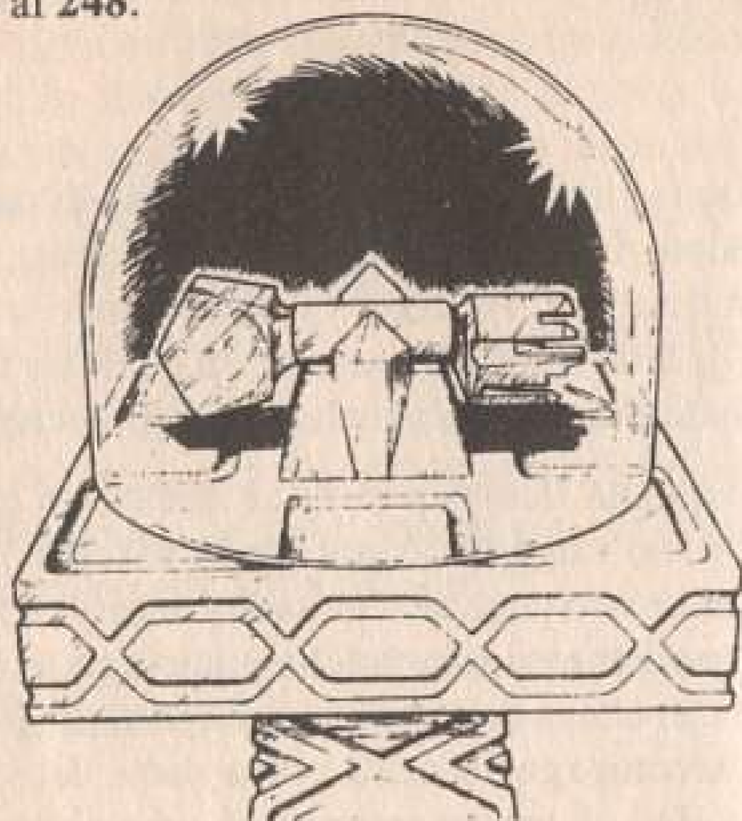
"In risposta alla richiesta di Lord Ardan, ho provveduto per il tuo viaggio a Ixia, Grande Maestro" dice il re, dopo che voi cinque vi siete seduti attorno al tavolo. "In questo momento una goletta è ancorata nel porto di Vadera in attesa dell'ordine di salpare. Il Capitano Prarg ti accompagnerà nella prima parte del viaggio per mare fino al nostro avamposto, che si trova qui nell'Isola di Azgad". Re Sarnac indica un punto sulla mappa, un'isola remota vicino al Golfo di Konkor.

"La guarnigione nell'Isola di Agzad è comandata dal Capitano Lanza, cui è stata data notizia del tuo arrivo. Lanza ha preparato una ciurma e una nave da ghiaccio da mettere a tua disposizione. Ti trasporteranno attraverso il Mare di Tozaz fino alla costa meridionale di Ixia. Da lì dovrai dirigerti a piedi verso la città di Xaagon, dove troverai il Signore della Morte e la sua arma maledetta: l'Asta della Morte".

Studi la mappa e, con crescente preoccupazione, analizzi i pericoli di un viaggio così difficile. "Molto bene, sire" rispondi. "Ho capito come fare per *rag-*

giungere Ixia e sconfiggere il Signore della Morte, ma sapete forse dirmi come fare per *tornare*, una volta portata a termine la missione?"

Vai al **248**.



84

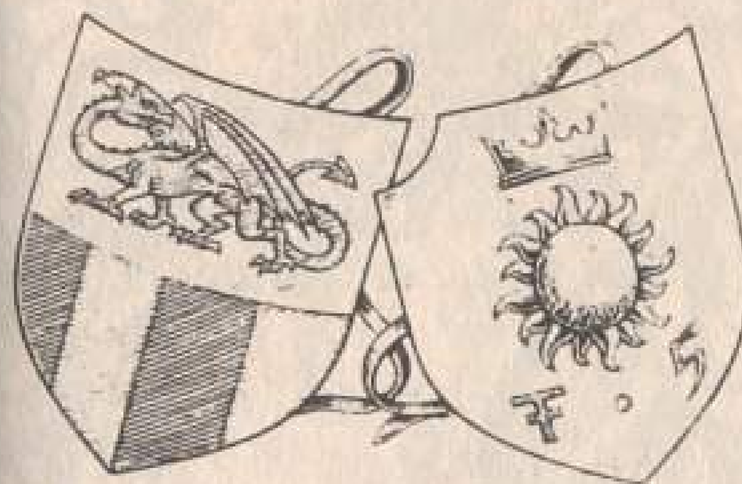
Con riluttanza ti allontani dalla porta a lucchetto e scendi nella sala d'ingresso. Sei ancora deciso a sconfiggere il Signore della Morte, ma per farlo devi raggiungere i piani superiori della torre a spirale. Non avendo trovato un'alternativa, entri nell'arcata di luce.

Vai all'**8**.

85

Schivi con agilità il missile e, con un unico colpo micidiale, decapiti di netto la creatura scheletrica. Dalla gola spalancata fuoriesce un grido raccapricciante, mentre il corpo cade all'indietro in mezzo al gruppo degli altri zombi Drakkar; questi, incuranti della morte del compagno, calpestano il corpo senza testa e avanzano verso di te.

Se decidi di restare e affrontare i nemici, vai al **58**.
Se preferisci evitare il combattimento, vai al **247**.



86

Servendoti della tua Arte Superiore, fai sì che il coperchio di vetro si sollevi di qualche centimetro. Afferri velocemente la chiave, facendo attenzione a non toccare né il coperchio né il piedestallo, poi fai ridiscendere il coperchio alla posizione originaria. (Annota questa Chiave di Onice tra gli Oggetti Speciali che porti in tasca).

Inserisci la chiave nella porta e scopri che entra perfettamente nella serratura. Giri la chiave, sicuro che così la porta si aprirà, permettendoti di accedere all'ambiente adiacente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0 o 1, vai al **50**.
Se va da 2 a 8, vai al **6**.



(fig. 6) Il corpo della creatura è una massa di viscidi tentacoli.

87

Tocchi il pavimento con grazia felina, rotoli su te stesso per diminuire la forza dell'impatto e poi ti rialzi in piedi. Il danno subito è minimo: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **36**.

88

In mezzo ai resti puzzolenti dello Ziog trovi una piccola gemma verde appesa a una catena di platino. Se desideri tenere questa Gemma Verde, ricordati di annotarla tra gli Oggetti Speciali del tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **329**.

89 *(fig. 6)*

Sfoderi l'arma appena in tempo per parare il primo attacco dell'abominevole bestia. Per la prima volta hai occasione di vedere la creatura, illuminata dalla luce di un lampo. È una vista che ti fa accapponare la pelle: dall'enorme corpo simile a quello di un orso si levano dozzine di viscidi tentacoli forniti di artigli avvelenati, e dalla testa da rettile emerge un corno ricurvo lungo quanto uno spadone.

La creatura indietreggia di qualche metro, poi grugnisce e si prepara a sferrare il secondo attacco.

Mhagani di Ixia:
Combattività 40 Resistenza 60

Puoi sfuggire al combattimento dopo il terzo scontro andando al **56**.
Se vinci il combattimento, vai al **16**.

90

Ti volti di scatto e vedi una sezione circolare del pavimento scomparire. Al centro del foro si leva un piedestallo sul quale si trova la terribile figura del Signore della Morte di Ixia. Getti di fiamme, che si levano dal fossato che spara il piedestallo dal pavimento della stanza, circondano da ogni lato la figura avvolta in un lungo mantello nero.

Il puzzo di decomposizione è quasi intollerabile. Mentre indietreggi, vedi che il Signore della Morte sta sollevando l'Asta della Morte, la quale emette un basso ronzio: il potere in essa racchiuso è davvero terribile. Ixiataaga punta l'asta verso il tuo cuore, mentre una risata da incubo si leva dalla sua faccia, simile al teschio di una capra.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **113**.
Se possiedi l'Asta del Potere, vai al **296**.
Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **215**.

91

Le tue reazioni fulminee ti salvano da morte certa: il fascio crepita sopra la tua testa, vicino abbastanza da strisciare la tua tunica, e poi esplode nella neve.

Vai al **221**.

92

Facendo ricorso alla tua conoscenza della magia del Regno Antico, pronunci a bassa voce le parole dell'incantesimo *Pugno Invisibile* e tendi il braccio destro verso la bestia che avanza. Senti un flusso di energia erompere dalla tua mano, e un attimo dopo lo vedi esplodere contro il torso della creatura con effetto devastante. Lo spettro lancia un grido acuto mentre l'incredibile violenza dell'urto lo catapulta indietro lungo il pontile e lo scaraventa in mezzo a un gruppo di guerrieri-scheletro, che s'era nel frattempo riunito sulla banchina.

Prima che la creatura abbia il tempo di riprendersi, balzi in piedi e colpisci con forza il pontile, spezzandolo in due. Entrambe le sezioni cadono nell'acqua gelida del porto levando alti spruzzi biancastri. La creatura e gli altri zombi non possono più salire a bordo della nave da ghiaccio, ma non per questo il pericolo è diminuito. Infatti, dopo pochi secondi il temibile avversario si rialza in piedi e punta l'asta ghiacciata contro la tua testa. Vedi un'esplosione di luce bianca, e un attimo dopo una sfera di fiamme erompe dalla base dell'asta e sfreccia rapida in aria avanzando velocissima verso di te. I tuoi riflessi fulminei ti salvano: ti tuffi dietro una cesta piena di arnesi, e la sfera infuocata sfreccia sopra la tua testa per esplodere un attimo dopo sul ponte. Ululando di rabbia, la creatura scaglia una seconda palla di fiamme, la quale, però, non è diretta verso di te: il bersaglio è la linea d'acqua della nave da ghiaccio. Senti il ponte tremare e vedi le fiamme dirompere ovunque. L'incendio divampa con rapidità innaturale, e in pochi secondi l'imbarcazione è avvolta dalle fiamme.

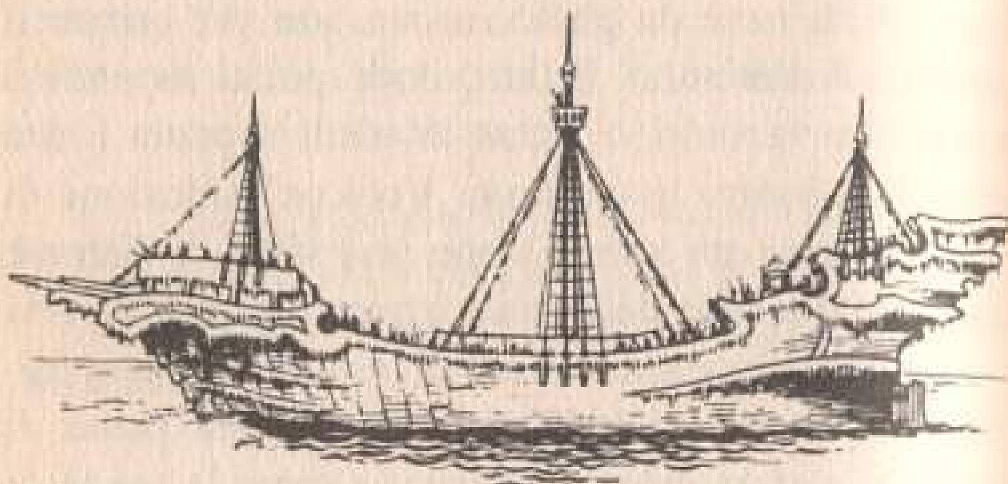
Se decidi di scappare dalla nave da ghiaccio in fiamme saltando nelle acque del porto, vai al **42**.
Se preferisci tentare di raggiungere la banchina balzando dalla scaletta di corda, vai al **201**.

93

Ti tuffi di lato per evitare il fascio di energia. La sfera di fiamme passa sopra la tua schiena ed esplode nella parte più distante della stanza con effetti devastanti, aprendo nella parete di cristallo durissimo una breccia di più di tre metri di diametro. Le schegge schizzano tutt'attorno, ma grazie ai tuoi riflessi fulminei, perdi solo 1 punto di Resistenza.

Balzi in piedi e all'improvviso prendi l'iniziativa e carichi contro il Signore della Morte.

Vai al **108**.



94

Lo stretto passaggio conduce ad una sala intagliata nel ghiaccio blu scintillante. Degli scalini sono stati scavati nella translucente parete nord: una rampa di scale molto scivolosa che sale ad un pianerottolo che guarda sulla caverna di ghiaccio. Mentre sali le scale, la temperatura sotto zero scende ancora di più, facendoti involontariamente rabbrividire, malgrado la protezione combinata dell'Amuleto di Platino e delle facoltà Ramastan.

Alla fine raggiungi il pianerottolo, dove scorgi l'imbocco incustodito di una caverna. Oltre l'imbocco vedi una terra desolata di rocce e di ghiaccio. Una tempesta di neve sta infuriando, provocata a sua volta da una tempesta elettrica che si sta scatenando sopra una lontana catena montuosa. I picchi frastagliati sono illuminati da spettrali lampi bianco-azzurri.

Dopo aver controllato il tuo equipaggiamento, con riluttanza attraversi l'imboccatura della caverna e ti avvii nella tempesta in cerca della città di Xaagon.

Vai al **44**.



95

Riesci ad avanzare più speditamente sulla riva della palude. Di tanto in tanto vieni assalito da piccole e orrende creature che vivono tra la melma della palude in questo luogo da incubo. Si levano dal fango, le pellicce incrostate e puzzolenti, e tentano di morderti

alle gambe e ai piedi mentre cammini. Ma ogni loro tentativo va a vuoto, grazie alle tue facoltà Ramas.

Dopo un'ora circa, scorgi qualcosa tra l'intrico di rami e liane davanti a te. Ti fermi e osservi. Dapprima ti sembra una grande lastra di pietra che giace sulla superficie della palude, ma poi, una volta intensificata la tua capacità visiva, vedi che si tratta del tetto piatto di un edificio inghiottito lentamente dalla fanghiglia della palude. Capisci di trovarti più vicino a Tagazin e, con l'arma sguainata, ti avvicini al tetto di pietra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **229**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **278**.

96

Formi una sfera di energia psichica e la scagli contro le creature che avanzano, ma intuisci immediatamente che i tuoi poteri sono molto più deboli del solito a causa della perdita di energie subita durante il passaggio attraverso la cortina luminosa. Il tuo attacco psichico li colpisce, li indebolisce momentaneamente, ma si tratta di un effetto di breve durata: le due creature si riprendono rapidamente.

Indebolito come sei, l'impiego del Raggio Ramas ti costa 2 punti di Resistenza. Non puoi evitare il combattimento.

3 Kajarda:

Combattività 48	Resistenza 42

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento in sei scontri o meno, vai al **32**.

Se vinci questo combattimento in sette scontri o più, vai al **213**.

97

Con trepidazione guidi la nave lungo la tortuosa fascia di stretti fiordi che taglia con rotta incerta questo pericoloso banco d'iceberg. La tua mano bagnata di sudore stringe con decisione la ruota del timone e la gira a destra e a manca, seguendo al millimetro le frenetiche indicazioni del navigatore di prua. È una prova difficilissima che tende allo spasmo i nervi di tutti quelli a bordo.

Di minuto in minuto la tua vista viene disturbata da getti di nevischio che girano vorticosamente sul ponte, provenienti dalle cime dei faraglioni di ghiaccio che vi circondano. Durante una di queste tempeste, non riesci più a vedere il navigatore e devi fare ricorso esclusivamente sulle tue facoltà Ramastan.

L'incessante ululato del vento viene accompagnato dallo sinistro stridore dello scafo che graffia una parete sommersa di ghiaccio. È un rumore che ti fa correre brividi gelidi lungo la spina dorsale. La ciurma è chiaramente terrorizzata: per la gran parte i marinai si riparano dietro la ringhiera, gli occhi pieni di terrore fissi sulle pareti di ghiaccio, le labbra che mormorano silenziose preghiere alla dea Ishir.

Poi, quasi senza preavviso alcuno, il vento carico di nevischio cala, e la nave emerge dalla zona degli iceberg nelle acque del Tozaz. L'equipaggio si rallegra, sollevato al pensiero che le difficoltà causate

dagli imprevedibili e pericolosissimi iceberg siano cessate. Un marinaio stappa una bottiglia di rum, che ha tenuta pronta per le occasioni speciali; ingurgita una generosa sorsata, poi passa la bottiglia a te. Proprio quando stai per bere, la voce del timoniere echeggia sul ponte: "Nave a prua!"

La paura torna a farsi sentire sia nel tuo animo che in quello dell'equipaggio, mentre ti volti per scrutare con occhi di falco il distante vascello.

Vai al **195**.



98

Ti volti di scatto e ti affretti verso l'arcata aperta attraverso la quale sei entrato, ma gli insetti anticipano la tua mossa e ti bloccano la fuga. Ghignando malvagiamente, ti si avventano addosso e ti trascinano a terra.

Se possiedi una Gemma Verde, vai al **349**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **237**.

99

Prima di raggiungere la copertura delle rocce, vieni raggiunto dalla valanga e trascinato a valle verso il fondo del passo. Vieni sepolto e schiacciato da tonnellate di neve e rocce, e la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, tra le montagne di Ixia.

100

Nell'attimo in cui proietti il numero corretto sulla combinazione di lucchetti, l'intero portale comincia a scintillare e perde di solidità. Diventa trasparente e poi svanisce del tutto, come se fosse evaporato. Con un sorriso di soddisfazione dipinto sulle labbra per aver risolto correttamente l'indovinello, attraversi l'arcata aperta ed entri nella sala adiacente e sali la rampa di scale che ti aspetta dall'altra parte.

Vai al **180**.

101

Mostri a Banedon il tuo fodero di Korlinium e gli racconti come ne sei entrato in possesso. Il cinturone e il fodero di pelle ti furono dati molti anni fa da Lord Rimoah per uno scopo simile, ovvero per nascondere il potere della Spada del Sole dai Signori delle Tenebre di Helgedad.

"Sono certo che ti proteggerà allo stesso modo nel regno di Ixia" dice Banedon, annuendo lentamente con il capo.

Vai al **22**.

102

Ti scansi di lato, ma il missile curva a mezz'aria e colpisce la tua fronte. Al momento dell'impatto un lampo di luce bianchissima ti accieca all'istante, mentre un dolore insopportabile ti stringe alla gola e al petto. La forza dell'impatto ti fa cadere, eppure non ti sembra di colpire il pavimento. Invece, quella che provi è una sensazione di caduta libera e senza fine, come se stessi volteggiando verso il cuore stesso del sole incandescente.

La pressione attorno alla gola e al petto sta diventando intollerabile: la combatti, cercando disperatamente di tenere sotto controllo il dolore intensissimo. All'improvviso l'agonia diminuisce, mentre il tuo corpo cede ad uno stato di incoscienza.

Vai al **171**.

103

Nell'attimo in cui distruggi l'ultimo degli zombi, la corrente elettrica che ti teneva prigioniero scompare all'improvviso. Ti allontani barcollando dalla porta, soffiando sulla mano coperta di vesciche e ferite. Stringendo i denti per il dolore, fai ricorso alle tue capacità curative Ramas e cerchi di medicare la mano e il braccio.

Dopo esserti ripreso, torni verso la porta per scoprire che non è più chiusa a chiave. La serratura è aperta, anche se della Chiave d'Onice non c'è più traccia (cancellala dal tuo Registro di Guerra).

Spingi la porta e ti ritrovi in una sala composta interamente da cristallo nero, nella quale vedi migliaia di immagini di te stesso, riflesse *ad infinitum* nelle pareti lisce come specchi. Dapprima vedi solo il riflesso di te stesso, poi, quando ti guardi attorno, capisci di non essere solo in questa stanza misteriosa e sinistra. A guardia di un'arcata aperta vedi tre creature armate di tridenti affilati che stringono nelle grandi mani verdastre di cadaveri. All'improvviso si accorgono della tua presenza e caricano contro di te.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **287**.
Altrimenti, vai al **64**.



104

Rotoli sotto la copertura di roccia appena in tempo per evitare di essere travolto dalla valanga. Tonnellate di neve e roccia cadono sul tetto di roccia del tuo rifugio e ne bloccano l'uscita, ma miracolosamente le rocce resistono.

Quando alla fine il terribile boato cessa, realizzi con una certa sorpresa di essere ancora vivo. Un attimo dopo cominci il lento ed estenuante processo di scavo che ti permetterà di uscire da questa tomba di ghiaccio.

Vai al **179**.

105

Non appena uccidi l'ultimo di quegli orrori dorati, vedi i loro corpi dissolversi in un vapore caldo e fumante, che viene poi trasportato via da una brezza maleodorante. I pochi Lavas rimasti, visto ciò che è accaduto ai loro compagni, abbandonano Tagazin al suo destino. Il mostro impreca contro la codardia dei draghi e si volta verso di te.

Per qualche attimo fissi la creatura negli occhi ardenti di luce soprannaturale, ed essa ti restituisce uno sguardo bruciante d'odio. Poi si volta e si dirige verso il Cancello dell'Ombra. Tu la insegui ma all'improvviso qualcosa ti costringe a fermarti: da uno squarcio tra le nuvole vedi calare un'altra orda di Lavas.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, vai al **272**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **241**.

106

Il corridoio sale gradualmente verso un'alta galleria che guarda su una sala a due piani. Una decina di schiavi zombi vestiti in abiti d'argento sono intenti a governare una grande macchina costruita di cristalli al quarzo e metallo nero. Attraverso dei fori essi manipolano lunghe aste di vetro che penetrano nel cuore stesso della macchina. Dai fori si irradia una luce spettrale e intensissima.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **313**.

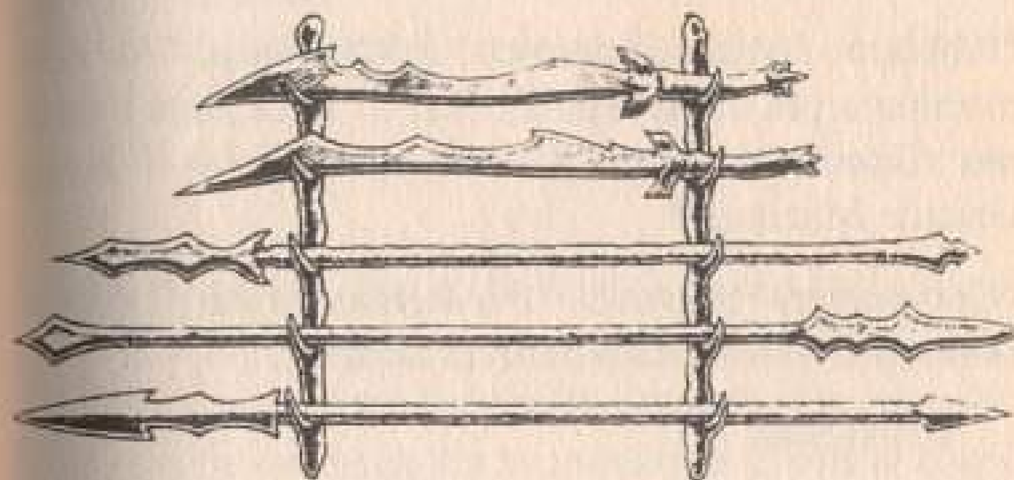
Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento Ramas, vai al **127**.

107

Stai esaminando la stanza abbandonata quando all'improvviso senti un rumore di pietra che gratta contro pietra che ti fa abbassare la mano all'elsa dell'arma.

Da un pannello segreto alla tua destra fuoriescono sei guerrieri-scheletro, armati di spade arrugginite. I primi due del gruppo si muovono a bloccare la rampa di scale, mentre i restanti quattro avanzano con intenzione di ucciderti, gli occhi che ardono d'una sinistra luce verde.

Vai al **23**.



108

Vedi che l'Asta della Morte non è più vibrante di potere e capisci che Ixiataaga aveva condensato la sua energia maligna in un unico massiccio attacco allo scopo di liberarsi rapidamente di te. Ci vorrà qualche minuto prima che l'Asta della Morte recuperi i suoi poteri oscuri: devi attaccare rapidamente se vuoi trarre vantaggio da questa situazione. Sollevi l'Asta del Potere e gridi "Per Sommerlund e per Ramas!"

Poi, con un unico balzo repentino, attraversi il fossato e atterri sul piedestallo, a mezzo metro di distanza dal

Signore della Morte. La tua mossa fulminea e ardita prende di sorpresa Ixiataaga, ma la creatura recupera in fretta e si volta per contrattaccare.

Vai al **77**.

109

Non appena l'ultimo guerriero-scheletro cade sotto i tuoi colpi micidiali, ti trascini fuori dall'acqua gelida, superi le ossa degli avversari che hai valorosamente abbattuto e sali gli scalini che portano alla banchina. Vieni accolto dal Capitano Lanza e dai suoi uomini, tutti chiaramente sorpresi di vederti ancora vivo.

"Abbiamo battuto il nemico" grida Lanza. "Abbiamo eliminato più di metà dell'orda, e l'altra metà l'abbiamo rispedita in mare. Ci aiuterai a finire il lavoro, Grande Maestro?"

"Con piacere" rispondi. "Per Ramas e Ishir, li rispediremo tutti al loro maledetto creatore!"

Vai al **340**.

110

Estrai la Spada del Sole dal fodero, ed un'intensissima luce bianca si diffonde dalla sua lama fatata. Per la prima volta vedi la misteriosa creatura, illuminata dal baluginio della tua arma. È una vista che ti fa accapponare la pelle: dall'enorme corpo della creatura, simile a quello di un orso, si levano dozzine di viscidi tentacoli forniti di artigli avvelenati, e dalla testa da rettile emerge un corno ricurvo lungo quanto uno spadone.

Nell'attimo in cui la luce divina della Spada del Sole la investe, l'abominevole bestia si ferma ed emette un alto ruggito di paura. Approfitti del vantaggio e colpisci all'altezza della gola con la punta della lama.

Mhagani di Ixia:

Combattività 38	Resistenza 60

Ignora ogni perdita di Resistenza che subisci nei primi due scontri. Ricordati inoltre di applicare tutti i punteggi addizionali alla tua Combattività dovuti all'uso della Spada del Sole.

Puoi sfuggire al combattimento dopo il terzo scontro andando al **56**.

Se vinci il combattimento, vai al **16**.

111

Ti sollevi ancora una volta fino al bordo della fossa, traendo energia dalla tua forza di volontà e dal desiderio di portare a termine questa importantissima missione, ma la tua forza sta svanendo, e ti risulta ormai impossibile combattere e tenere attivo l'incantesimo.

"Per Sommerlund e Ramas!" gridi, sferrando colpi contro le mostruose creature del caos, le quali ti si serrano attorno, pronte ad ucciderti.

Orda del Caos:

Combattività 46	Resistenza 48

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **263**.

112

La porta di metallo è coperta di ghiaccio e non vedi alcuna maniglia; solamente una toppa di forma esagonale. Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e punti l'indice verso la toppa. Senti un flusso di energia correrti lungo il braccio ed esplodere dalla punta del tuo dito indice; poi vi è un lampo di luce intensissima.

L'impiego di questo incantesimo subito dopo aver ripreso conoscenza ti costa 2 punti di Resistenza.

Modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra e vai al **174**.



113

D'un tratto l'arrogante risata cessa: il Signore della Morte ha visto qualcosa che ha scosso la sua sicurezza di vittoria e invincibilità. I tuoi sensi ti dicono che si tratta della Spada del Sole, una delle poche armi esistenti in grado di distruggerlo.

Fai un passo in avanti, ansioso di sfruttare il vantaggio, ma il Signore della Morte è veloce a reagire. Emette un suono gutturale, e un attimo dopo un fascio di energia erompe dalla punta dell'Asta della Morte e avanza velocissimo verso il tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'Addestramento di Grande Maestro che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 2 o meno, vai al **178**.
Se va da 3 a 6, vai al **47**.
Se è 7 o più, vai al **280**.

114

Tiri il grilletto e mandi la pesante freccia di ferro del pantard a sibilare contro l'orda di creature spettrali. Il dardo colpisce il gruppo nel mezzo, scaraventando in aria una dozzina di corpi prima di scomparire tra il cordame della nave. Per qualche attimo l'orda sembra esitare, ma i cadaveri viventi recuperano in fretta e continuano l'attacco sulla banchina.

"Non serve a niente!" gridi a Prarg. "Avremo bisogno di ben più di un pantard per rimandare indietro questa marea di male nero!"

"Guarda lì, Grande Maestro!" replica Prarg. Il suo viso è visibilmente sconvolto mentre ti indica la nave da ghiaccio. L'orda di zombi invasori ha dato inizio a un arrembaggio, ed è chiaro da quello che sta succedendo che è loro intenzione distruggere e affondare la preziosa imbarcazione.

"Dobbiamo fermarli!" gridi, voltandoti per correre giù

dalle scale. "Rimani qui, Prarg, e coprimi con il pantard!"

Vai al **310**.

115

Mentre gli insetti si portano a meno di un metro da te, all'improvviso i gusci neri scintillanti si ricoprono di spine affilate come rasoi. Poi la creatura in testa emette una sorta di acuto ululato: il segnale per l'attacco. Tutte assieme, le creature saltano in aria e ti cadono addosso. Ti dibatti disperatamente nel tentativo di evitare le spine taglienti come stiletti.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **160**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al 43.



116

Malgrado le tue preghiere, i tuoi sensi Ramas ti dicono che sei stato visto dalla creatura sulla banchina. Poi senti qualcosa che ti fa correre un brivido lungo la schiena: è il rumore ovattato di un cancello sottomarino che si sta aprendo. Sospetti che gli zombi abbiano fatto uscire un predatore nelle acque del lago, e un attimo dopo il tuo sesto senso Ramas conferma i tuoi timori.

Se decidi di voltarti e tornare a nuoto verso il moletto, vai al **348**.

Se preferisci continuare a nuotare verso riva, vai al **21**.

117

Lanza è un soldato dalla corporatura massiccia il cui viso dalla carnagione scura e arrossata dal gelo è evidente testimonianza dei cinque anni trascorsi a comandare questa desolatissima guarnigione. L'uomo era stato assegnato a questo distaccamento per punizione: durante una rissa tra ubriachi in una taverna, egli aveva ucciso, anche se per auto-difesa, il volgare e violento figlio maggiore di Haglar, il sindaco della città. Condotto in corte marziale, gli era stato permesso di scegliere il proprio destino: comando della notoriamente triste guarnigione dell'Isola di Agzad o morte immediata per impiccagione. Lanza ammette con voce sincera che ci sono stati momenti, in passato, in cui ha quasi rimpianto la scelta di allora.

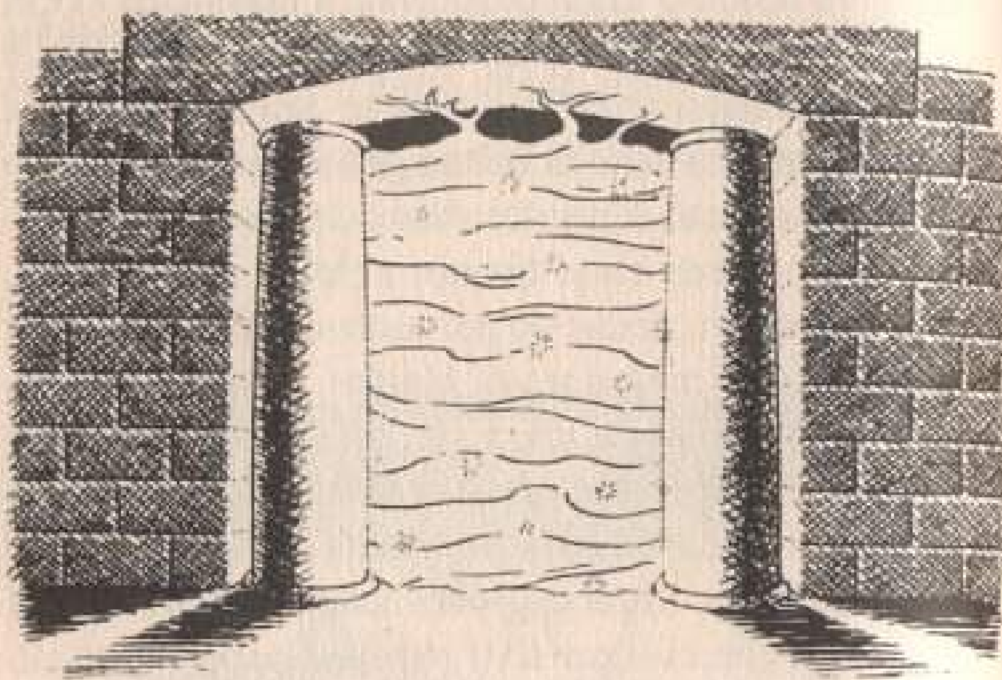
I quartieri privati di Lanza comprendono una stanza modestamente arredata in cima alla torre di guardia. Ti riscaldi alla fiamma di un caminetto mentre il Comandante e Prarg discutono del tuo prossimo passaggio verso Ixia a bordo della nave da ghiaccio della guarnigione. Alla fine Lanza esprime i propri timori riguardanti recenti avvistamenti in mare: strane imbarcazioni che navigano sott'acqua e navi con equipaggi di morti viventi. Mentre ascolti le sue raccapric-

cianti descrizioni, guardi fuori dalla finestra, attraverso la nebbia gelata che sta salendo da nord. La nebbia volteggia attorno alla torre e alle mura del porto.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole (o più), vai al **39**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **61**.

Se non possiedi nessuna di queste arti o non desideri usarle, vai al **233**.



118

I guerrieri zombi esaminano con attenzione la stiva, passando e ripassando a brevissima distanza dal tuo nascondiglio. Ciò nonostante, non vieni scoperto: la tua Arte Superiore dell'Assimilazione ha impedito che i nemici individuassero la tua postazione. Attendi con pazienza che i Drakkar lascino la stiva e nel frattempo pensi con preoccupazione alla ciurma lenciana: dal ponte superiore non senti più provenire i rumori della battaglia e temi fortemente che i tuoi marinai possano essere stati uccisi.

Se decidi di seguire gli zombi che stanno lasciando la stiva, vai al **186**.

Se preferisci rimanere nascosto, vai al **314**.

119

Il passaggio che hai scelto è ampio e ti conduce attraverso il campo di iceberg senza difficoltà. Dopo tre ore di navigazione, emergi dall'altra parte e sei in grado di proseguire il tuo viaggio verso Fort Azgad senza ulteriori ritardi.

Vai al **350**.

120

Ti ritrovi in una sala composta interamente da cristallo nero, nella quale vedi migliaia di immagini di te stesso, riflesse *ad infinitum* nelle pareti lisce come specchi. Dapprima vedi solo il riflesso di te stesso, poi, quando ti guardi attorno, capisci di non essere solo in questa stanza misteriosa e sinistra. A guardia di un'arcata aperta vedi tre creature armate di tridenti affilati, che stringono nelle grandi mani verdastre.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **287**.
Altrimenti, vai al **64**.

121 *(fig. 7)*

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Mano di Fuoco* e tendi il braccio destro verso la bestia che avanza. Senti un flusso di energia correrti lungo il braccio ed esplodere dalla punta del tuo dito indice. Vi è un lampo di luce intensissima, e un attimo



(fig. 7) Lo spettro balza dal pontile.

dopo un fascio di energia bianco-azzurra si inarca verso il petto della creatura, esplodendo con effetto devastante.

Dapprima lo spettro grida allarmato e indietreggia, ma, con tuo grande orrore, esso si riprende velocemente e avanza a balzi decisi dal pontile. La bestia ha assorbito l'energia del tuo incantesimo e ora è ancora più forte di prima.

Ziog:

Combattività 52 Resistenza 44

Questa creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **228**.

122

Mentre guardi in alto verso la spirale, percepisci ondate di malvagità pura che si irradiano dalla sua superficie coperta di ghiaccio e che sembrano pulsare ritmicamente assieme alla luce rossastra prodotta dalla cima. La luminosità è talmente intensa da farti sentire male, perciò sei presto costretto a distogliere lo sguardo.

All'improvviso capisci cos'è ciò che stai sia sentendo che vedendo: è il potere malvagio del Signore della Morte Ixiataaga stesso. Si trova lì da qualche parte, nascosto nella spirale.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **325**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **245**.

123

Fissi negli occhi il mostro che si avvicina e chiami a raccolta tutta la tua forza per dare origine a una forte ondata di energia psichica. Una sfera di potere attraversa la stanza a velocità incredibile e si schianta contro il cervello di Tagazin, facendolo indietreggiare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Ora raddoppia il numero estratto e annotalo ai margini del tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **45**.



124

La terza ondata di zombi avanza calpestando goffamente l'ammasso di corpi dei Drakkar che hai appena eliminato. Il gruppo è guidato da un guerriero con il viso d'un teschio, il quale stringe tra gli artigli scheletrici una sfera composta d'una sostanza semiliquida simile al vetro. Sollevi l'arma pronto a colpire, al che il guerriero reagisce scagliandoti addosso il misterioso manufatto. Un attimo dopo vieni accecato da un lampo di luce fortissima, mentre la sfera vola rapida verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi entrambe queste Arti Superiori, aggiungi 3.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **102**.
Se va da 7 in poi, vai all'**85**.

125

Ti alzi in piedi barcollando e sfoderi l'arma appena in tempo per parare il veloce attacco.

3 Kajarda:
Combattività 48 Resistenza 42

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento in sei scontri o meno, vai al **32**.
Se vinci questo combattimento in sette scontri o più, vai al **213**.

126

Atterri con violenza sul pavimento e ti senti mancare il respiro: nella caduta perdi 3 punti di Resistenza.

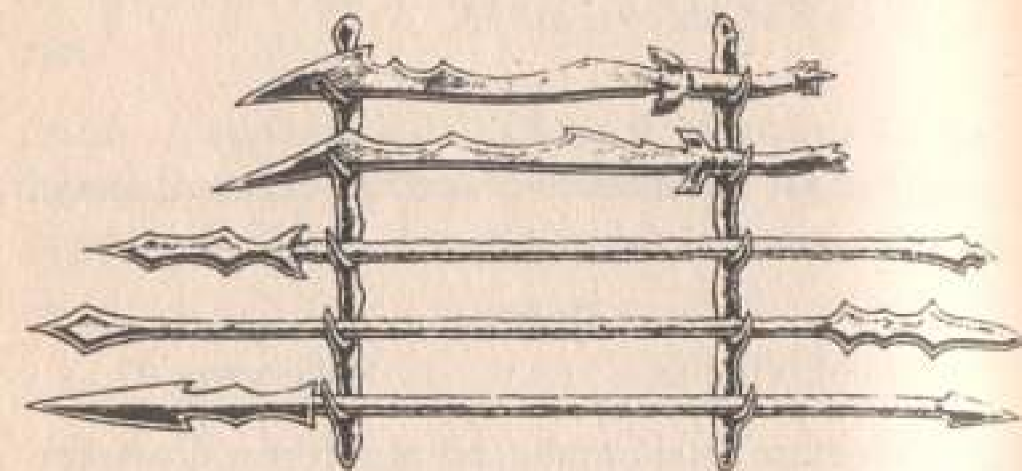
Se sopravvivi, vai al **36**.

127

Temendo di venire scoperto dagli zombi, scappi attraverso un tunnel che scende in direzione di un passaggio deserto. La parete sinistra di questa stretta viuzza è punteggiata di fori d'osservazione, incrostati di sporcizia e di ghiaccio. Gratti via il sudiciume ghiac-

ciato da una di queste finestrelle circolari e sbirci dall'altra parte. Quel che vedi ti lascia senza fiato.

Vai al **198**.



128

Fissi l'elmo del potere, e una strana idea ti si forma in mente: sai che quel manufatto è completamente malvagio, eppure hai la sensazione che possa essere asservito anche al bene. I tuoi sensi Ramas ti confermano che l'oggetto è stato creato da Naar in persona e che i suoi poteri possono distruggere molti esseri, viventi e non. Forse l'elmo potrebbe esserti utile per eliminare il Signore della Morte Ixiataaga.

Raccogli l'elmo e poi lo sbatti violentemente a terra. L'asta di cristallo si stacca, tu l'afferri immediatamente e la infili nella cintura. (Registra questo Oggetto Speciale sul tuo Registro di Guerra come Asta del Potere che porti nella cintura. Se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso, devi rinunciare a uno di essi.)

Ti volti e ti incammini verso il Cancello dell'Ombra. Ti tuffi nel vortice nero, sperando di raggiungere il Magnamund in tempo per sventare i piani malvagi del Signore della Morte.

Vai al **200**.

129

Osservi il Capitano: è un uomo molto alto, che sovrasta gli altri ufficiali presenti di almeno una testa; ha un portamento sicuro e fiero, ma a colpirti sono gli occhi, neri e scintillanti sopra un naso aquilino e un paio di baffi folti e corvini.

"Questo è il Capitano Prarg, Grande Maestro" dice re Sarnac. Il Capitano si inchina formalmente davanti a te.

"Benvenuto a Vadera, mio signore" ti saluta l'uomo. "Sono molto onorato d'essere stato scelto per questa missione".

Vai all'**83**.

130

Le creature infernali ululano di gioia mentre si avventano su di te come avvoltoi che calano su un cadavere.

3 Cabalah:

Combattività 56 Resistenza 54

Queste creature sono immuni allo Psicolaser e al Raggio Ramas.

Puoi abbandonare il combattimento dopo quattro scontri andando al **41**.

Se vinci, vai al **293**.

131

Percepisci che le nere volute di fumo sono manifestazioni di esseri malvagi dotati di grandi poteri psichici. Temendo di venire attaccato, erigi rapidamente un muro protettivo per difenderti da possibili attacchi, facendo ricorso alla tua Arte Superiore. È un'utile precauzione, che però potrebbe risultare troppo debole di fronte al potere di queste entità.

Qualche attimo dopo, le volute di fumo scivolano lungo il pavimento della stanza e accerchiano il tuo corpo. Poi cominciano a vorticare sempre più rapidamente attorno a te prima di lanciare un possente attacco psichico contro la tua mente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. (In questo caso, 0 = 100)

Il numero che hai estratto è pari ai punti di Resistenza che hai perso a causa dell'attacco psichico.

Se sopravvivi, vai al **283**.

132

Sfrecci attraverso la cortina di fumo in direzione del porto, ma sfortunatamente calcoli male i tempi del balzo e manchi la banchina per un metro o due. Cadi a capofitto nell'acqua ghiacciata.

Le acque del porto sono gelide al di là di ogni aspettativa, ma le tue Arti Ramastan della Difesa ti proteggono dal freddo e ti permettono di raggiungere rapidamente la superficie. Mentre nuoti vigorosamente verso una rampa di scale che sale alla banchina, pezzi di legno e di vele in fiamme cadono sfrigolando al contatto con l'acqua tutto attorno a te.

Sfortunatamente, la tua fuga dalla nave da ghiaccio non è passata inosservata. Raggiunte le scale, la strada ti viene bloccata da una decina di guerrieri-scheletro decisi a ucciderti prima che tu riesca ad uscire dall'acqua gelida.

Zombi di Ixia:
Combattività 41 Resistenza 46

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas. Inoltre, dal momento che ti trovi ancora nell'acqua gelida, devi ridurre la tua Combattività di 5 punti per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **109**.

133

Durante la nuotata sott'acqua, il tuo alto rango di Grande Maestro e la tua Arte Superiore ti permettono di servirti dell'incantesimo della Confraternita *Respira sott'Acqua*. Questa particolare magia ti permette di assorbire l'ossigeno presente nell'acqua del mare e di farlo passare direttamente attraverso i pori della pelle nel sangue, eliminando così il bisogno di risalire in superficie.

In pochi minuti raggiungi la spiaggia ed emergi nei pressi di un pontile di pietra dove l'acqua è bassa. Più avanti scorgi un sentiero che si dirige verso l'entrata del tunnel. Con solamente la parte superiore della testa al di sopra della superficie, ti nascondi dietro delle scalette e aspetti che una pattuglia di zombi Drakkar passi oltre.

Vai al **169**.

134

Negli stretti confini di questo fiordo, ti risulta impossibile evitare la collisione. Con uno schianto che scuote l'intera imbarcazione, la prua della barca si incaglia contro la parte sommersa di un iceberg. Dopo un'ora, a causa dello squarcio riportato, la tua nave affonda, lasciandoti da solo su un iceberg.

Sopravvivi per tre settimane, fino a quando, nel corso di una tempesta notturna, non vieni trascinato in acqua per non essere mai più rivisto.

Il tuo incredibile coraggio ha causato la morte del Signore della Morte Ixiataaga e ha salvato così migliaia di anime da una schiavitù che durava da millenni. Fin tanto che ci sarà del Bene nel Magnamund, non verrai mai dimenticato. Purtroppo, la morte è il prezzo che devi pagare per questa vittoria. La tua vita e la tua missione si concludono qui, nelle acque del Mare di Tozaz.

135

La creatura infernale lancia grida di gioia malvagia e si prepara a colpire di nuovo. Solleva l'asta di ghiaccio, e un attimo dopo la punta comincia a scoppiettare di fiamme arancioni: il preludio a un altro fascio di devastante energia che la bestia è sul punto di scagliarti addosso. Fai per sfoderare l'arma nel disperato tentativo di difenderti da quell'attacco, ma proprio quando stai per serrare la mano attorno all'elsa senti un suono inaspettato, come di vento che soffia. All'improvviso un missile a forma di lancia penetra nella schiena della creatura e le fuoriesce dal petto. L'impatto scaraventa l'orribile bestia contro l'albero maestro della nave da ghiaccio. Guardi verso la torre di guardia e vedi Prarg sul parapetto, in piedi dietro a un'arma simile a una catapulta, il pugno levato in segno di trionfo. Gli ritorni il saluto e ringrazi Ishir per la mira perfetta del tuo amico, che ti ha salvato la vita.

La catapulta ha infilzato la creatura all'albero maestro ma non l'ha eliminata definitivamente. Ululando di rabbia, lo spettro si contorce e si agita nel tentativo di liberarsi; poco dopo, forse attratta da quelle grida inumane, una massa di guerrieri- scheletro comincia a caricare verso il pontile e verso di te. Istintivamente, estrai l'arma e l'abbassi con forza sul pontile, che si spezza così in due. Entrambe le sezioni crollano, e la massa di scheletri cade nelle gelide acque del porto.

Vai al **288**.



136

In piedi accanto alla base della colonna di sinistra, pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita *Levitazione*.

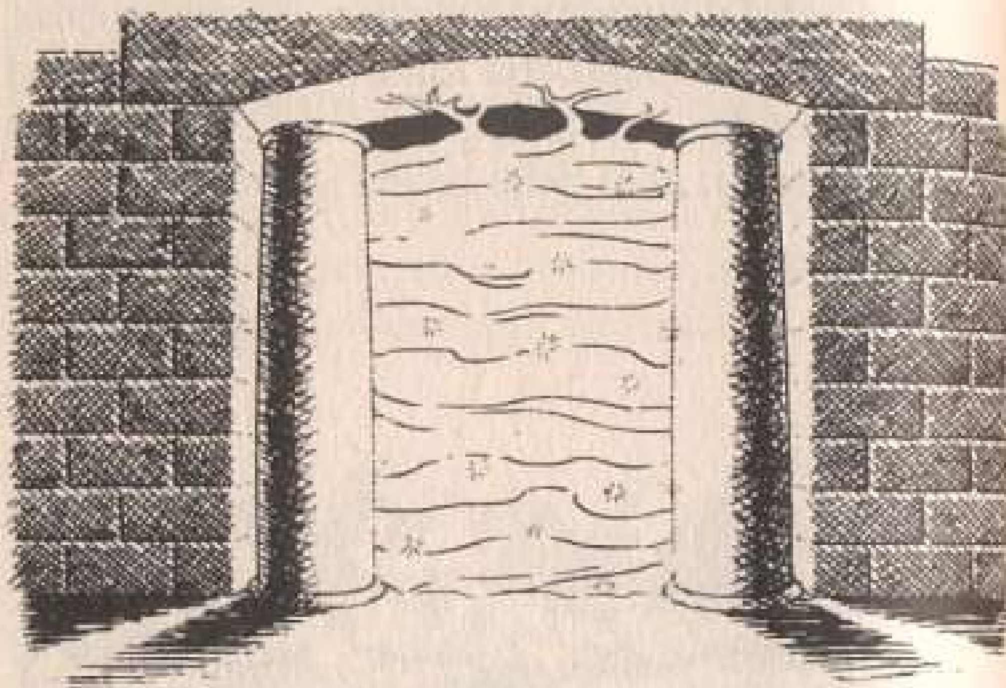
Immediatamente ti senti sollevare da terra e, tenendoti stretto alla colonna con le mani, avanzi centimetro

dopo centimetro verso l'apertura tra la cima della colonna e il soffitto.

L'ascesa non ti costa sforzo alcuno, ma non è del tutto indolore. L'energia che si irradia dalla colonna brucia la parte esposta della tua pelle sul lato destro del tuo viso: perdi 3 punti di Resistenza.

Se hai raggiunto il rango di Barone del Sole, vai al **273**.

Se non hai ancora raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **49**.



137

Il lazo si aggancia alla sporgenza rocciosa, e tu ti issi fuori dalla melma della palude un attimo prima che la creatura si muova all'attacco per addentarti la gamba. Dopo aver raggiunto la sporgenza, riavvolgi la fune, te la rimetti nello zaino e prosegui la risalita.

Le creature del caos ti osservano ridacchiando di gioia malvagia e pregustando la tua morte. A pochi centimetri dalla cima, sfoderi l'arma e ti prepari a combattere con una mano sola.

Orda del Caos:
Combattività 50 Resistenza 48

A meno che tu non abbia raggiunto il rango di Signore del Sole, devi ridurre la tua Combattività di 4 punti per la durata di questo combattimento, dal momento che sei costretto a lottare da una posizione di svantaggio.

Se vinci questo combattimento, vai all'**82**.

138

Avanzi freneticamente verso la riva, con le fauci del terribile Gybia che si serrano a poca distanza dai tuoi piedi. Fortunatamente raggiungi l'acqua bassa, per cui la creatura è costretta ad abbandonare l'inseguimento e a lasciarti scappare. Tossendo e sputando violentemente, esci a fatica dall'acqua e ti vai a nascondere dietro alcuni massi coperti di ghiaccio che giacciono sulla spiaggia del lago sotterraneo. Qui scopri con tuo disappunto che durante la nuotata hai perso tutti gli oggetti dello Zaino, tranne due.

Cancella tutti gli Oggetti dello Zaino, tranne quelli segnati al numero 4 e 6 della lista.

Per proseguire, vai al **304**.

139

Temendo di venire scoperto da un momento all'altro, avvicini il viso alla porta e studi più da vicino il lucchetto a combinazione. La superficie sembra liscia, ma le tue Arti Ramastan della Difesa ti avvertono del fatto che la serratura è protetta da un incantesimo. Se



(fig. 8) Vedi alcuni edifici di pietra attorno a una torre fortificata.

battessi sul quadrato un numero errato di volte, attiveresti il sistema d'allarme.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **217**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai all'**81**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **74**.

140 *(fig. 8)*

A conclusione dell'incontro, re Sarnac vi conduce nella sala di corte, dove saluti il re, Ardan e Banedon, i quali ti augurano buona fortuna prima che il Capitano Prarg ti scorti al porto. La neve cade abbondante mentre camminate, e pochi lenciani vi vedono salire a bordo del *Maycastle*, la goletta che ti trasporterà nell'Isola di Agzad.

Lasciate Vadera in meno di un'ora e iniziate così il lungo viaggio nelle gelide acque del nord. Nel corso del viaggio, il Capitano Prarg ti racconta delle molte incursioni che hanno distrutto diversi insediamenti Drakkar lungo il Golfo di Konkor e la costa di Shakoz Bight. Il dodicesimo giorno di navigazione avvisti uno di questi insediamenti vicino alla foce del fiume Lenag. Tutto ciò che rimane è un fumo grigiastro che indugia sopra le baracche bruciate e che oscura il cielo già cupo.

Per la maggior parte del viaggio, uno stormo di uccelli marini ha accompagnato la *Maycastle*, attratto dai resti del cibo regolarmente gettati fuoribordo. Ma quando, il tredicesimo giorno di navigazione, la nave entra nel Golfo di Konkor, degli ormai abituali gab-

biani non si scorge più traccia. È come se gli uccelli si fossero resi conto del pericolo incombente e avessero invertito la rotta, ansiosi di rimanere fuori dall'occhio del ciclone. Più avanti, lo stesso giorno, un forte vento si leva da est a scuotere in una tempesta le acque color del ferro del golfo. L'equipaggio combatte valorosamente per controllare l'imbarcazione contro la tempesta, che imperversa per tutto il giorno e tutta la notte fino all'alba del giorno seguente. Mano a mano che il vento cala e il mare si calma, la vedetta può riprendere il proprio posto in cima all'albero maestro.

"Terra in vista!" egli grida, al che tutti gli occhi si voltano verso nord. Lì, appollaiata contro l'orizzonte invernale, vedi una striscia grigia di roccia desolata e coperta di ghiaccio. Intensifichi la vista e vedi, sul lato occidentale dell'isola, alcuni edifici stretti attorno a una torre fortificata di pietra.

"Quello è Fort Azgad" dice il Capitano Prarg, con la voce piena di sollievo. "Siamo arrivati, finalmente!

Vai al **321**.

141

Alla prima opportunità ti allontani di corsa dalle ceste di legno e ti precipiti verso la porta chiusa. Si tratta di un portale robusto, ricavato dalla roccia solida e bordato di fasce di bronzo. Provi a spingere con la punta dello stivale e, con tua grande sorpresa, esso si apre senza il minimo rumore.

All'interno vedi una sala piena di piedistalli di antiche sfere di cristallo e spade. Malgrado i millenni trascorsi dacché erano state forgiate al tempo dei Regni Antichi, quelle armi splendevano ancora come se fossero state nuove.

Ti guardi attorno in questa armeria, ma non sembra esserci altra uscita che quella da cui sei entrato.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **286**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **226**.

142

Le tue reazioni fulminee ti salvano dall'asta appuntita dell'elmo magico. Tagazin ti passa accanto caricando, ma tu rotoli su te stesso, poi ti rialzi velocissimo e vedi che il mostro si è già girato e sta per caricare contro di te una seconda volta.

Tagazin (con Elmo del Potere):
Combattività 55 — Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **40**.

143

Dopo qualche minuto di intensa concentrazione, il tuo impiego delle Arti Ramastan dà risultati. Riesci a sbloccare il lucchetto, anche se lo sforzo che hai fatto ti lascia mentalmente indebolito: perdi 4 punti di Resistenza.

L'intero portale comincia a scintillare e perde di solidità. Diventa trasparente e poi svanisce del tutto, come se fosse evaporato. Soddisfatto per essere riuscito a sormontare l'ostacolo, oltrepassi l'arcata ed entri nella sala adiacente.

Questa ampia stanza, con il soffitto a volta e di forma oblunga, è illuminata dallo scintillio di un fuoco elettrico che si inarca tra due colonne sistemate in fondo alla sala. Oltre le colonne distingui l'entrata buia di un'altra sala, l'unica altra uscita che riesci a scorgere.

Capisci immediatamente che passare in mezzo alle due colonne potrebbe risultare fatale: l'energia che copre lo spazio che le divide è pari a quella della tempesta che sta infuriando sulla stessa Xaagon. Ciò nonostante, potrebbe esserci un modo per evitare il contatto diretto. Noti che le due colonne non toccano il soffitto: c'è uno spazio libero di circa mezzo metro tra la loro punta e il soffitto stesso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **136**.

Se decidi di tentare di arrampicarti su per una delle colonne e passare attraverso lo spazio che ne separa la cima dal soffitto, vai al **297**.

Se decidi di gettare al vento ogni cautela e attraversare di corsa lo spazio tra le due colonne, vai al **211**.

144

Con trepidazione guidi la nave lungo la tortuosa fascia di stretti fiordi che taglia con rotta incerta questo pericoloso banco d'iceberg. La tua mano bagnata di sudore stringe con decisione la ruota del timone e la gira a destra e a manca, seguendo al millimetro le frenetiche indicazioni del navigatore di prua. È una prova difficilissima che tende allo spasmo i nervi di tutti quelli a bordo.

Di minuto in minuto la tua vista viene disturbata da getti di nevischio che girano vorticosamente sul ponte, provenienti dalle cime dei faraglioni di ghiaccio che ti circondano. Uno di questi spruzzi ti accieca temporaneamente. Mentre scuoti la testa per riprendere la vista, l'incessante ululato del vento viene accompagnato dal sinistro stridore dello scafo che urta contro una parete sommersa di ghiaccio. L'impatto fa inclinare violentemente il vascello e ti scaglia contro la parete della cabina di pilotaggio: perdi 4 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **302**.

145

Il reggimento di mostri ti vede e carica verso di te a velocità incredibile. Ululando come spettri infuriati, le creature ti si scagliano addosso in un disperato tentativo di ucciderti.

Orda del Caos:
Combattività 52 Resistenza 50

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Puoi fuggire dopo sei scontri andando al **235**.
Se vinci questo combattimento, vai al **190**.

146

Nell'attimo in cui entri nella caverna, senti un rumore che ti fa rabbrividire: un raccapricciante verso, per metà risata e per metà grugnito, emerge dai bui recessi della caverna, un avvertimento che la creatura che vive qui dentro ha voluto darti. Scandagli l'oscurità e vedi due occhi giallastri fuoriuscire da una spaccatura

della parete rocciosa. Lentamente, i due occhi avanzano. Fai ricorso alle tue abilità per vedere nello spettro dei raggi infrarossi e distinguere così i contorni del corpo della creatura, ma senza alcun risultato. La ragione è semplice: la bestia che sta avanzando non emette alcun calore, come qualsiasi altra *cosa* che popoli questa maledetta terra di zombi e morti viventi.

Se decidi di scappare dalla caverna finché sei in tempo, vai al **206**.

Se scegli di estrarre l'arma per difenderti, vai al 28.



147

Guidato dai tuoi istinti Ramas e dalle stelle della notte, ti dirigi verso sud verso l'Isole Azgad. Il Mare di Tozaz è incredibilmente calmo per la maggior parte del tuo solitario viaggio... fino a quando l'alba del secondo giorno di mare non arriva.

Attraverso la grigia luce invernale vedi la distesa di iceberg stendersi attraverso l'orizzonte a sud. Dapprima essa sembra impenetrabile, ma mano a mano che ti avvicini identifichi due brecce nel ghiaccio che potrebbero condurti dall'altra parte.

Se decidi di indirizzare la neve verso il passaggio a sud- est, vai al **188**.

Se preferisci navigare verso il passaggio a sud-ovest, vai al **119**.

148

La porta di metallo è coperta di ghiaccio e non vedi alcuna maniglia; solamente una toppa di forma esagonale. Ti accucci in modo da portare il viso all'altezza del lucchetto, poi fai ricorso alle tue Arti Ramastan della Difesa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'Addestramento di Grande Maestro che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **342**.

Se è 5 o più, vai al **258**.

149

Mano a mano che uccidi gli insetti, i loro corpi ritornano alla forma originaria, si dissolvono in volute nere di fumo che vorticano nella stanza prima di evaporare nei pressi della pietra porosa che delimita il Cancello dell'Ombra.

Purtroppo il sollievo che provi alla loro dipartita è di breve durata: non appena le volute nere scompaiono, un altro orrore compare nella stanza.

Se sei stato nell'Isola degli Spettri durante una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **311**.

Altrimenti, vai all'**80**.

150

Qualche centinaio di metri più avanti, vedi Tagazin avanzare lungo un sentiero che conduce verso una collinetta, in cima alla quale scorgi, all'interno di un arco di pietra antica, un vortice scuro: senza dubbio si tratta di un Cancello dell'Ombra.

Attorno a Tagazin vedi anche un'orda di creature alate simili a draghi la cui pelle cornea scintilla come oro alla debole luce che illumina questo luogo maledetto. Dal lento e faticoso avanzare di Tagazin, capisci che il mostro ha riportato gravi ferite nel corso del suo volo attraverso il vuoto che separa il tuo mondo da questo pianeta.

Se sei già stato nel Pianeta delle Tenebre in una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **205**.

Altrimenti, vai al **227**.

151

La creatura si accorge che stai per colpire il pontile e indietreggia rapidamente verso la banchina. Abbatti la tua arma con forza sul pontile di legno, il quale si spezza in due. Entrambe le sezioni cedono e cadono nell'acqua gelida del porto levando spruzzi biancastri. Ma il pericolo non è ancora finito.

La creatura, infatti, punta l'asta di ghiaccio contro la tua testa. Vedi un'esplosione di luce bianca, e un attimo dopo una sfera di fiamme erompe dalla base dell'asta e sfreccia rapida in aria avanzando velocissima verso di te. I tuoi riflessi fulminei ti salvano: ti tuffi dietro una cesta piena di arnesi, e la sfera infuocata sfreccia sopra la tua testa ed esplode un attimo dopo sul ponte della nave da ghiaccio. Ululando di rabbia, la creatura scaglia una seconda palla di fiamme, la quale, però, non è diretta contro di te: il bersaglio è la linea d'acqua della nave da ghiaccio. Senti il ponte tremare e vedi le fiamme dirompere ovunque. L'incendio divampa con rapidità innaturale, e in pochi secondi l'imbarcazione è avvolta dalle fiamme.

Se decidi di scappare dalla nave da ghiaccio in fiamme saltando nelle acque del porto, vai al **42**.

Se preferisci tentare di raggiungere la banchina balzando dalla scaletta di corda, vai al **201**.

152

Quando anche l'ultimo dei guerrieri-scheletro cade sotto i tuoi colpi, indietreggi e ti tergi la fronte dal sudore della battaglia. Guardi oltre il pannello segreto e scorgi una piccola stanza, sul cui pavimento di cristallo giacciono diversi oggetti d'equipaggiamento:

Zainetto
Piatto di pietra
Cannocchiale
Chiave di Ferro
Corda

Se decidi di prendere qualcuno di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Ti volti e scendi rapidamente per la scalinata di pietra. La pattuglia di Drakkar che avevi visto in precedenza



(fig. 9) Uno degli zombi intona un'agghiacciante litania.

non c'è più, perciò lasci il fortino ed entri a Xaagon senza ulteriori difficoltà.

Avanzi con cautela attraverso le tetre rovine di questa antica città, dove un tempo una razza potente dei Regni Antichi governava con suprema saggezza, e hai appena oltrepassato un mausoleo quando sei costretto a nasconderti da una truppa di guerrieri-scheletro. Li osservi allontanarsi a rigido passo di marcia lungo un viale pieno di neve in direzione di una piazza dominata da una fontana. Oltre la piuma d'acqua della fontana vedi un'ampia rampa che sale verso una grande arcata alla base della spirale di cristallo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **9**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **122**.

153 *(fig. 9)*

Sali le scale con cautela e sbirci oltre il bordo del portello appena in tempo per assistere ad una scena che ti sconvolge l'animo. I guerrieri Drakkar hanno ucciso tutti i lenciani ed hanno ammassato i loro corpi attorno alla base dell'albero maestro. Uno degli zombi, una creatura che indossa un mantello grigio adorno di simboli che non conosci, pronuncia le parole di un'agghiacciante litania, le mani tese sopra i corpi dei marinai morti. L'aria fredda viene attraversata da un fascio crepitante di energia, e scintille di luce maligna turbinano attorno all'albero. Quando alla fine la liturgia si conclude, vedi i lenciani morti alzarsi e prendere i loro posti accanto agli zombi Drakkar.

Schiumante di rabbia, giuri di vendicare le anime del tuo equipaggio ed estrai l'arma, pronto ad attaccare l'orda di zombi Drakkar disposti in fila sul ponte. Ma prima di poter agire, senti un brivido correrti lungo la schiena quando ti accorgi che il vascello si è fermato. Un rombo echeggia per la nave, e diversi portali si aprono dalla parete che ti circonda; fasci di luce illuminano il ponte della tua nave prigioniera, e dozzine di zombi Drakkar emergono dai portali e si riversano sulla nave come segugi affamati. Sei costretto a rinunciare al tuo piano d'attacco, perché ora i nemici sono troppo numerosi. Ma non tutto è perduto. Nella confusione che segue, hai l'opportunità di scappare dalla nave e di infilarti in uno dei portali.

Vai al **320**.

154

Ti sollevi ancora una volta fino al bordo della fossa, traendo energia dalla tua forza di volontà e dal desiderio di portare a termine questa importantissima missione.

"Per Sommerlund e Ramas!" gridi, sferrando colpi contro le mostruose creature del caos.

Orda del Caos:
Combattività 37 Resistenza 45

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

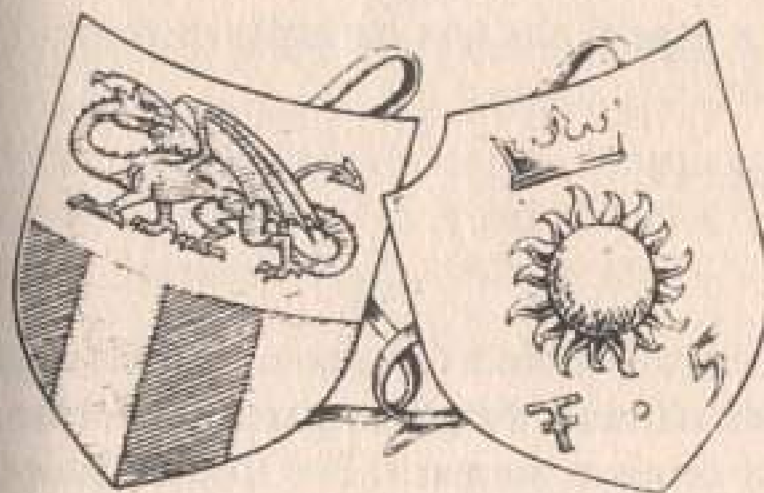
Se vinci questo combattimento, vai al **318**.

155

Fai ricorso alla tua Arte Superiore della Liberazione e ti lasci scivolare nello stato di trance necessario per mettere in atto un Esorcismo Ramas. Senza produrre suono alcuno pronunci le parole dell'evocazione e senti i tuoi poteri benigni fluire attraverso la punta delle tue dita come una tiepida corrente elettrica. In pochi secondi il flusso attraversa la nave e avvolge l'entità maligna. Percepisci una resistenza, ma è di breve durata: il male soccombe al tuo esorcismo e svanisce rapidamente.

Puoi recuperare ogni punto di Resistenza perso durante l'avventura fino a questo momento.

Per proseguire, vai al **345**.



156

Uno zombi Drakkar si fa avanti, prende il morso della bestia da soma e conduce il carro verso una pila di contenitori metallici. Evidentemente egli intende caricare i contenitori sul carro per trasportarli al sottomarino. Temendo di essere scoperto, balzi dal retro del carro ancora in movimento e ti nascondi tra alcune casse vuote. Da lì osservi due possibili uscite che ti

permetterebbero di lasciare questa affollata caverna: una rampa incustodita di scale nella parete nord e un'arcata nella parete est.

Se decidi di allontanarti attraverso le scale, vai al **141**.

Se preferisci l'arcata, vai al **7**.

157

Capisci con sollievo di aver agito al momento giusto: la creatura sul moletto non ti ha visto.

In pochi minuti raggiungi la spiaggia ed emergi nei pressi di un pontile di pietra dove l'acqua è bassa. Più avanti scorgi un sentiero che si dirige verso l'entrata del tunnel. Con solamente la parte superiore della testa al di sopra della superficie, ti nascondi dietro delle scalette e aspetti che una pattuglia di zombi Drakkar passi oltre.

Vai al **169**.

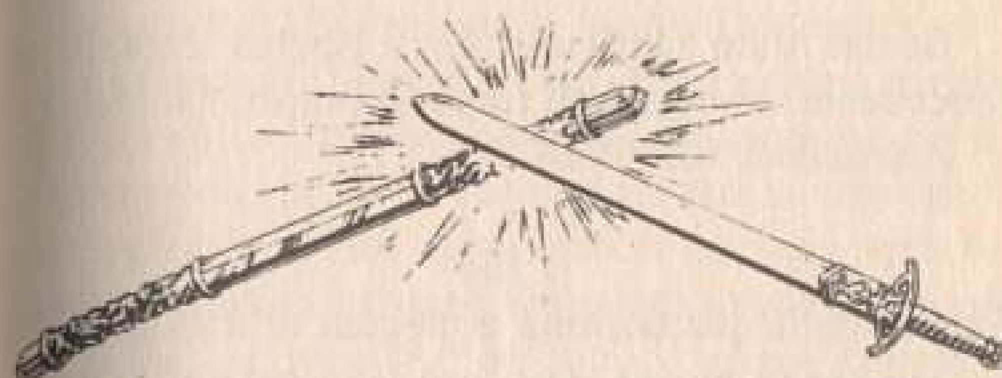
158

Giri attorno all'entrata, tenendo un occhio vigile sugli umanoidi allineati lungo le pareti, nel caso la tua presenza dovesse animarli. Per fortuna i tuoi timori sono infondati: le sentinelle rimangono immobili.

Passi accanto all'arcata luminosa, e un senso di nausea ti serra lo stomaco, mentre la testa prende a girarti vorticosamente: perdi 2 punti di Resistenza. Ad ogni modo la tua insistenza viene premiata quando scopri un pannello semi-nascosto nella parete. Ti avvicini, ed esso si apre a rivelare una rampa di scale che sale in una sala vuota. Qui scopri una porta di cristallo verde opaco sistemata nella parete nord. Un esame più attento ti rivela una curiosa combinazione di lucchetti al centro.

Se decidi di esaminare i lucchetti, vai al **322**.

Se preferisci ignorare la porta di cristallo e tornare nell'entrata di sotto, vai al **299**.



159

Lo Ziog cade sul ponte e in pochi secondi si sgretola come una pergamena antica. Mentre stai per allontanarti dalla carcassa maleodorante, la tua attenzione viene attratta da un luccichio come di metallo prezioso proveniente da sotto il pelo della creatura.

Se decidi di esaminare i resti dello Ziog, vai all'**88**.

Se preferisci non avvicinarti alla carcassa dello Ziog, vai al **329**.

160

Nell'attimo in cui sfoderi la Spada del Sole, la sua luce dorata inonda la stanza, contrastando l'aura maligna che la permea. La presenza divina della tua spada magica fa indietreggiare le creature. Percepisci che il potere benigno della lama dorata sta indebolendo la loro energia psichica.

A poco a poco gli insetti si dissolvono in volute nere di fumo che vorticano nella stanza prima di evaporare nei pressi della pietra porosa che delimita il Cancello dell'Ombra.

Purtroppo il sollievo che provi alla loro dipartita è di breve durata: non appena le volute nere scompaiono, un altro orrore compare nella stanza.

Se sei stato nell'Isola degli Spettri durante una precedente avventura di Lupo Solitario, vai al **311**.

Altrimenti, vai all'**80**.

161

Scendi dalla piattaforma collegata al sottomarino e scivoli senza essere visto nel lago gelato, grato del fatto che l'Amuleto di Platino che indossi è potente abbastanza da proteggere il tuo corpo dagli effetti devastanti della temperatura dell'acqua. Piuttosto che rischiare di essere visto dalla pattuglia di guerrieri zombi, ti riempi i polmoni d'aria, ti tuffi sotto la superficie e nuoti verso la costa lontana.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **133**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **309**.

162

Raggiungi il lago sotterraneo e sali su una nave da ghiaccio ancorata lungo la banchina. Con la sconfitta di Ixiataaga e dei suoi poteri da negromante, temi che questi vascelli non funzionino più, dal momento che i loro motori magici potrebbero rivelarsi immobili come i guerrieri-scheletro che, simili a statue di ghiaccio, ti fissano senza vederti dalla banchina. Ma, fortunatamente, i tuoi timori sono infondati.

Scopri ben presto che queste navi da ghiaccio sono azionate dalla magia dei Regni Antichi, un'arte arcana di gran lunga più antica e più benigna della bassa necromanzia del Signore della Morte. Dopo aver scelto uno dei vascelli, sleghi la fune, lanci a riva il pontile e ti dirigi verso l'ampia apertura della caverna che dà sul tempestoso Mare di Tozaz. La vittoria conseguita ti tiene alto lo spirito, eppure senti un vago senso di disagio che solletica sgradevolmente la parte più lontana della tua mente. Non tutto è come dovrebbe essere.

Vai al **147**.

163

Ti allontani dall'orda assassina e scendi una scaletta che conduce sottocoperta. Riesci a sentire le grida selvagge dei soldati lenciani che affrontano in un duello mortale gli zombi Drakkar. All'improvviso il corpo di un lenciano scagliato giù per le scale atterra poco lontano da te, l'elsa di una spada arrugginita che fuoriesce dal petto ferito. Poi uno scalpitio di stivali con le suole d'acciaio proveniente dalla scaletta ti avverte che i killer stanno per fare la loro comparsa; percorri rapidamente con lo sguardo l'oscurità circostante in cerca di un nascondiglio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **26**.



(fig. 10) Una truppa di guerrieri-scheletro avanza verso la piazza.

164

La Spada del Sole comincia a brillare e a diventare calda tra le tue mani. La lama punta contro l'elmo del potere e immediatamente senti che sta per distruggere il manufatto magico. Obbedisci al suo comando, sollevi la lama e la cali con forza sull'elmo. Vi è una violenta esplosione di scintille e, quando le scintille si estinguono, non vedi più traccia dei resti dell'elmo: l'oggetto magico è stato completamente distrutto.

Ti volti e ti incammini verso il Cancello dell'Ombra. Ti tuffi nel vortice nero, sperando di raggiungere il Magnamund in tempo per sventare i piani malvagi del Signore della Morte.

Vai al **200**.

165 *(fig. 10)*

Chinandoti in avanti per meglio affrontare il vento che ancora soffia impetuoso, avanzi nella neve che s'è ammassata in grandi mucchi sotto le mura della cittadella. Mentre passi oltre la breccia, vedi attraverso il nevischio alcuni edifici in rovina. Inoltre, avverti anche un rumore - un basso ronzio - che echeggia assieme all'ululato del vento. Ti fermi per ascoltare e immediatamente capisci che il rumore proviene dalla spirale di cristallo.

Avanzi con cautela attraverso le tetre rovine di questa antica città, dove un tempo una razza potente dei Regni Antichi governava con suprema saggezza, fino a quando non sei costretto a nasconderti da una truppa di guerrieri-scheletro. Li osservi allontanarsi a rigido passo di marcia lungo un viale pieno di neve in direzione di una piazza dominata da una fontana. Oltre la

piuma d'acqua della fontana vedi un'ampia rampa che sale verso una grande arcata alla base della spirale di cristallo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **9**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **122**.

166

Banedon afferra una scatoletta di legno che giace mezza sepolta su una scansia tra mucchi di pergamene e mappe geografiche. Mentre sta per prendere l'oggetto, la sua attenzione viene momentaneamente attratta dall'Amuleto di Platino che pende ad una cordicella che porti al collo. Noti lo sguardo indagatore dei suoi occhi.

"Come ne sei entrato in possesso?" egli ti chiede, fissando l'amuleto.

"Me l'ha dato Gwynian, il saggio di Varetta. Sono certo che i suoi poteri mi abbiano preservato dai pericoli del Maakengorge. Dimmi, amico mio, hai mai sentito parlare di questo saggio?"

"Oh, sì" risponde Banedon pensieroso. "Conosco Gwynian. Se è stato lui a darti quell'amuleto, allora forse non hai bisogno della protezione speciale che avevo in mente".

Banedon prende la scatoletta di legno e te la porge. La apri e scopri che contiene un amuleto di platino quasi identico a quello che già indossi.

"Capisco" dici, chiudendo la scatoletta e restituendola a Banedon.

Vai al **57**.

167

Sfoderi la Spada del Sole, dalla cui lama divina si diffonde immediatamente una luce dorata che investe le tre creature infernali, facendole gridare di paura. Approfitti immediatamente della situazione favorevole e attacchi prima che esse abbiano il tempo di fuggire.

3 Cabalah:

Combattività 52 Resistenza 54

Queste creature sono immuni allo Psicolaser e al Raggio Ramas. Ignora ogni perdita di Resistenza che ti viene inflitta durante i primi due scontri, e ricordati inoltre di applicare tutte le maggiorazioni appropriate alla tua Combattività, dovute al fatto che impieghi la Spada del Sole.

Se vinci questo combattimento, vai al **173**.

168

Il tuo combattimento disperato viene interrotto da un vento che si leva al centro della sala; ben presto esso si trasforma in una specie di ciclone che ti separa dal tuo nemico e vi fa cadere entrambi a terra.

All'improvviso l'aria crepita d'energia: una forma che irradia un'intensa aura di malvagità sta prendendo forma al centro del ciclone. La forma si solidifica in un essere molto alto e muscoloso, vestito di nero, con una testa simile al teschio di una capra con al posto

degli occhi due grumi di energia rossa. Un terrore cieco ti stringe lo stomaco quando senti il tanfo di morte e decomposizione che aleggia attorno all'apparizione. Non hai dubbi: ti trovi in presenza del Signore della Morte di Ixia.

Tagazin trema come un cucciolo spaventato e scivola dietro al suo padrone, il muso chino in segno di sottomissione. Il Signore della Morte estrae l'Asta della Morte da sotto la lunga tunica funerea che indossa e la leva in aria. Tagazin sembra paralizzato, mentre il suo corpo trema violentemente: è chiaramente terrorizzato dall'ira del suo padrone. Ixiataaga muove l'Asta della Morte e, in un istante di puro terrore, tu e Tagazin venite sollevati da un vento impetuoso che vi scaglia nei neri abissi del Cancello dell'Ombra.

Vai al **303**.

169

Non appena la pattuglia di zombi Drakkar si è allontanata, esci dall'acqua, sali gli scalini e ti vai a nascondere dietro alcuni massi coperti di ghiaccio che giacciono sulla spiaggia del lago sotterraneo. Qui scopri con tuo disappunto che durante la nuotata hai perso due oggetti dello Zaino.

Cancella gli Oggetti dello Zaino numero 4 e 6.

Per proseguire, vai al **304**.

170

Ti scansi nel disperato tentativo di evitare il fascio d'energia, il quale però a sua volta cambia traiettoria come un serpente infuriato e ti colpisce di striscio alla spalla sinistra. La forza d'impatto ti scaglia verso il ponte della nave, dove atterri pesantemente tra i teschi e le ossa dei tuoi nemici scheletri.

Sei tutto pieno di graffi e un po' ammaccato, ma non hai subito grossi danni, grazie alla tua Arte Ramastan della Difesa, la quale ti ha risparmiato le conseguenze peggiori. Scuoti la testa e tenti di alzarti in piedi, soltanto per ritrovarti in ginocchio di fronte al tuo potenziale assassino. La creatura sta avanzando lentamente e sta per raggiungere la fine del pontile.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **92**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **121**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o decidi di non usarle, vai al **135**.

171

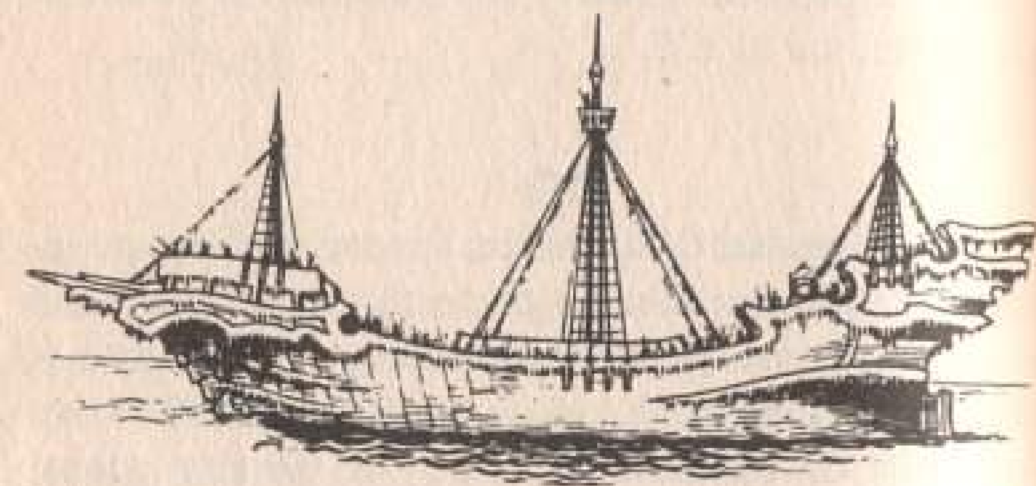
Quando riacquisti conoscenza, ti sembra d'essere rimasto stordito per non più di pochi minuti, ma mano a mano che la tua mente si schiarisce, ti rendi conto di essere ancora in mare, anche se non più nella stiva della nave da ghiaccio di Ixia. Ore, persino giorni potrebbero essere trascorsi dal momento in cui hai perso i sensi, e ora ti ritrovi a faccia all'ingiù sul pavimento di una cella umida di piccole dimensioni. Istintivamente tendi la mano per afferrare l'arma, ma ti accorgi subito che questa ti è stata tolta. La testa ti martella rabbiosamente, il corpo ti duole e l'umore sprofonda sotto i tacchi quando ti accorgi che ogni cosa - Zaino, Armi e Oggetti Speciali (con l'eccezione dell' Amuleto di Platino) - ti sono stati tolti.

Rotoli stancamente su te stesso e ti alzi in piedi. Riesci a sentire dei rumori provenienti da una parte distante dell'imbarcazione; intensifichi le tue capacità uditive e ti accorgi che il vascello misterioso si sta preparando ad attraccare. Ansioso di fuggire, e ancor più ansioso di recuperare il tuo equipaggiamento mancante, ti avvii verso la porta della cella.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **112**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-magic e desideri usarla, vai al **46**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti o preferisci non usarle, vai al **148**.



172

Malgrado le difficoltà, riesci a guidare il vascello lungo il fiordo e, dopo tre ore di navigazione, emergi dall'altra parte e puoi proseguire il tuo viaggio verso Fort Azgad.

Vai al **350**.

173

Infliggi il colpo fatale con la lama divina della Spada del Sole, e subito le creature crollano a terra, mentre i loro corpi subiscono un'orrenda modificazione: si restringono lentamente, si contraggono e svaniscono fino a che di loro non restano che tre pozzanghere maleodoranti di veleno nero coperte da stracci, neri anch'essi.

Rinfoderi la Spada del Sole e ti volti per andartene, ma proprio quando stai per fare il primo passo senti un ululato raccapricciante che ti fa raggelare il sangue nelle vene. Ti volti temendo il peggio e guardi in alto verso la spirale di cristallo: illuminata dalla luce dei lampi, scorgi la terribile figura del Signore della Morte Ixiataaga. È in piedi dietro il parapetto di una finestra della torre a spirale, l'Asta della Morte in mano. Ha percepito la presenza della Spada del Sole ed è deciso a distruggerla.

Vedi un lampo bianco esplodere dalla punta dell'asta e, in quel medesimo istante, senti un dolore fortissimo diffondersi in tutto il tuo corpo; poi un'esplosione di luce bianchissima ti ottenebra i sensi, e la candela della tua vita si spegne all'improvviso.

Sei caduto vittima del Signore della Morte di Ixia. La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

174

Il lucchetto si disintegra e la porta si spalanca, facendo volare nel corridoio una pioggia di schegge di ghiaccio. Prima di lasciare la cella, ti fermi un istante per cercare di scoprire con l'aiuto della tua Arte Superiore della Difesa dove si trovino le tue armi e il tuo equi-

paggiamento. Senti che sono lontani. Guidato dalle tue sensazioni, volti a destra e ti allontani lungo il corridoio in cerca di loro.

Il corridoio sporco e coperto di ghiaccio ti conduce tortuosamente ancora più in profondità nelle viscere del misterioso vascello. Esplori un labirinto di stive vuote, le cui pareti sono avvolte da strati di cristallo scintillante, e passi attraverso sale dal soffitto basso che, malgrado il freddo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine la tua ricerca si conclude davanti a una porta grigia, sorvegliata da due zombi Drakkar armati di lance. I rumori che avevi sentito nella cella sono ora cessati, e così anche il movimento della nave. Capisci che il vascello ha attraccato.

Da dietro una sfera di cristallo curvato, spii le due sentinelle Drakkar mentre consideri la prossima mossa.

Se decidi di attaccare le guardie a mani nude, vai al **243**.

Se preferisci servirti delle tue Arti Superiori e facoltà Ramastan, vai al **336**.

175

Servendoti della tua Arte Superiore della Difesa, ti concentri sul lucchetto e cerchi di aprirlo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni rango dell'Addestramento di Grande Maestro che hai raggiunto superiore a quello di Grande Guardiano Ramas, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 7 o meno, vai al **328**.
Se è 8 o più, vai al **203**.

176

Mormori le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* - e immediatamente ti senti sollevare sopra la superficie puzzolente della palude sotterranea e su per il camino della fossa, fino a quando non ti ritrovi faccia a faccia con le creature del caos, assemblate attorno al bordo. Sfoderi l'arma e ti prepari a combattere, ma non appena sferri il primo colpo, ricadi per qualche centimetro dentro la fossa: hai molte difficoltà a tenere attivo l'incantesimo e combattere allo stesso tempo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o meno, togli 2 dal numero che hai estratto. Se la tua Resistenza è 36 o più, aggiungi 1.

Se il totale ora è 5 o meno, vai al **111**.
Se è 6 o più, vai al **154**.



177

"Ecco la soluzione" dici, indicando la nave di Ixia.

"M...m...ma..."balbetta Prarg, chiaramente sorpreso dal tuo suggerimento.

"Certo, è un'imbarcazione strana" dici, "ma mi sembra ben equipaggiata per un passaggio attraverso le acque ghiacciate. È servita al nemico, e io dico che è giunto il momento di metterla al servizio di una causa migliore".

Prarg sorride debolmente e ti segue con fare esitante mentre sali a bordo del vascello di Ixia.

"Per prima cosa dobbiamo assicurarci che sia vuoto" dici, sguainando l'arma.

"Molto bene" replica Prarg. "Che parte desideri esaminare, Grande Maestro, la prua o la poppa?"

Se decidi di ispezionare la poppa della nave, vai al **240**.
Se preferisci la prua, vai al **73.**

178

Ti tuffi per evitare il fascio d'energia, ma reagisci troppo lentamente. La sfera ti colpisce in pieno petto: un'esplosione di fuoco incandescente ti fa perdere i sensi e, in un istante di puro terrore, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima del Signore della Morte e della sua Asta. La tua vita e la tua missione si concludono qui.

179

Dopo un'ora trascorsa a scavare con le mani nella neve, emergi finalmente in superficie. Scopri con disappunto che la tempesta sta ancora infuriando, e gran parte del passo è adesso coperto di neve: nessuna traccia rimane del circolo di rocce che avevi scelto come riparo dalla furia degli elementi.

Dal momento che la tempesta non mostra assolutamente di volersi chetare, scavi una fossa nella neve e ti rannicchi rivolgendo la schiena al vento, che continua a soffiare incessantemente. Mentre aspetti in questo rifugio di fortuna, devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **338**.

180

In cima alle scale trovi una stanza con le pareti coperte di ghiaccio. Accanto ad una porta chiusa si trova un piedestallo di cristallo, sul quale è posata una Chiave d'Onice protetta da un coperchio a cupola di vetro. Mentre ti avvicini, i tuoi sensi Ramas ti avvertono che il coperchio è protetto da un incantesimo.

Se possiedi già una Chiave d'Onice, vai al **307**.
Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas o della Difesa e desideri servirtene, vai all'**86**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale o decidi di non servirti delle due Arti Superiori sopra indicate, vai al **268**.

181 *(fig. 11)*

Dalla nebbia misteriosa vedi emergere un vascello dalla prua alta, costruito con travi annerite dal tempo che scintillano di ghiaccio e di brina. La nave fantasma entra rapida nel porto, mentre i cuori dei soldati della guarnigione si riempiono di terrore alla vista della ciurma composta da cadaveri e da scheletri. Un coro cupo di voci d'oltretomba si leva dalla nave, un suono raccapricciante che manda in frantumi il coraggio dei



(fig. 11) Dalla nebbia emerge un imponente vascello.

lenciani, i quali si voltano e scappano dalla banchina, lasciando cadere le armi e gli scudi nella fretta.

"Che Ishir abbia pietà di noi!" grida Lanza, afferrando la spada e affrettandosi verso la porta. "I miei uomini si stanno dando alla fuga. Devo costringerli a reagire prima che tutto sia perduto!"

Prarg sguaina anch'egli la spada e si affretta per combattere. Fuori dalla porta vedi una scala a chiocciola che porta in cima alla torre, oppure che scende giù alla base. Lanza scende per le scale, mentre Prarg comincia a salirle.

Se decidi di seguire il Capitano Lanza, vai al **264**.
Se invece vuoi seguire il Capitano Prarg, vai al **14**.

182

Guidi la nave lungo una striscia di stretti fiordi che traccia un'incerta rotta tra questo pericoloso labirinto di iceberg. Usando un misto di segnali a mano e messaggi telepatici, invii indicazioni al timoniere a poppa della nave. È un procedere snervante, che ben presto mette a dura prova gli animi di tutti quelli a bordo.

Spesso le tue capacità visive vengono oscurate da sbuffi di nevischio che danzano sul ponte, spazzati dalle cime delle montagne di ghiaccio. Durante una di queste spruzzate violente, vieni momentaneamente accecato. Ti porti le mani agli occhi doloranti, e d'un tratto all'incessante ululare del vento si unisce il sinistro cigolio dello scafo che viene a collisione con un banco di ghiaccio sommerso. L'impatto fa inclinare violentemente di lato lo scafo, e in un attimo agghiacciante voli oltre la ringhiera della nave.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **212**.
Se va da 5 a 9, vai al **66**.

183

Tagazin sta per sferrare un altro attacco tremendo, ma all'improvviso, a contrastare la sua azione, si leva un vento al centro della sala, che ben presto si trasforma in una specie di ciclone che ti separa dal tuo nemico e vi fa cadere entrambi a terra.

All'improvviso l'aria crepita d'energia: una forma che irradia un'intensa aura di malvagità sta prendendo forma al centro del ciclone. La forma si solidifica in un essere molto alto e muscoloso, vestito di nero, con una testa simile al teschio di una capra con al posto degli occhi due grumi di energia rossa. Un terrore cieco ti stringe lo stomaco quando senti il tanfo di morte e decomposizione che aleggia attorno all'apparizione. Non hai dubbi: ti trovi in presenza del Signore della Morte di Ixia.

Tagazin trema come un cucciolo spaventato e scivola dietro al suo padrone, il muso chino in segno di sottomissione. Il Signore della Morte estrae l'Asta della Morte da sotto la lunga tunica funerea che indossa e la leva in aria. Tagazin sembra paralizzato, mentre il suo corpo trema violentemente: è chiaramente terrorizzato dall'ira del suo padrone. Ixiataaga muove l'Asta della Morte e, in un istante di puro terrore, tu e Tagazin venite sollevati da un vento impetuoso che vi scaglia nei neri abissi del Cancello dell'Ombra.

Vai al **303**.

184

Il lampo ha trapassato lo zaino e ti ha ferito la schiena: perdi 5 punti di Resistenza.

Tramortito per lo shock, ti alzi in piedi barcollando e ti sfili lo Zaino di spalla. Dopo aver soffocato le fiamme che ancora ardono in certi punti, lo apri e scopri che tre oggetti sono stati completamente distrutti dal lampo (cancella tre oggetti a scelta tra quelli dello Zaino).

Contento d'essere sopravvissuto, anche se ferito, ti rimetti lo Zaino in spalla e copri velocemente i pochi metri che ti separano dall'entrata della caverna.

Vai al **146**.

185

Con tuo disappunto, l'ondata di Lavas raggiunge il demone prima di te e forma un circolo protettivo attorno al corpo scintillante di ghiaccio del mostro. Alcuni dragoni, inoltre, rimangono a mezz'aria e, con le loro ampie ali, provocano un flusso d'aria che ti ostacola molto i movimenti.

Proteggendoti gli occhi dalla polvere levata dalle correnti, sollevi lo sguardo e vedi che il capo-stormo tiene in mano un curioso oggetto, una sorta di piatto con un'asta fissata sulla parte inferiore che irradia un'inconfondibile aura maligna. Il Lavas discende verso Tagazin, e d'un tratto capisci a cosa serve l'oggetto: è un elmo di potere fornito di un'antenna di cristallo. Il Lavas pone l'elmo in testa al demone, e l'asta di cristallo comincia a scintillare sinistramente.

A quel punto tutti i volatili si levano in cielo, come per

assistere a un duello. D'un tratto Tagazin, rivitalizzato dal potere dell'elmo, carica contro di te a muso chino, sbuffando e scalpitando come un toro impazzito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **257**.
Se va da 5 in poi, vai al **142**.



186

Sali le scale con cautela e sbirci oltre il bordo del portello appena in tempo per assistere ad una scena che ti sconvolge l'animo. I guerrieri Drakkar hanno ucciso tutti i lenciani ed hanno ammassato i loro corpi attorno alla base dell'albero maestro. Uno degli zombi, una creatura che indossa un mantello grigio adorno di simboli che non conosci, pronuncia le parole di una liturgia, le mani tese sopra i corpi dei marinai morti. L'aria fredda viene attraversata da un fascio crepitante di energia, e scintille di luce maligna turbinano attorno all'albero. Quando alla fine la liturgia si conclude, vedi i lenciani morti alzarsi e prendere i loro posti accanto agli zombi Drakkar.

Intontito per lo shock, scendi lentamente le scale e ti nascondi in un angolo della stiva, deciso a escogitare un piano d'azione.

Vai al **298**.

187

Le tue reazioni fulminee ti salvano da morte certa e ti permettono di non venire colpito direttamente, tuttavia uno dei fasci di energia maligna ti ferisce alla coscia: perdi 4 punti di Resistenza.

Vai al **221**.

188

Dapprima il passaggio che hai scelto è ampio, ma dopo un'ora di navigazione esso si restringe pericolosamente. Senza equipaggio e senza navigatore, sei in grande pericolo di collisione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 0 o 1, vai al **134**.
Se va da 2 a 10, vai al **172**.

189

Dai rapidamente ordine al timoniere di seguire le tue istruzioni, poi lasci la cabina di pilotaggio e ti avvii verso la prua. Sai bene che la parte più grande di ogni iceberg giace al di sotto della superficie del mare, e

con questo sgradevole pensiero in mente ti chini oltre la prua e tieni un occhio vigile sulla linea d'acqua dell'imbarcazione. È una nave molto robusta, ma una collisione con una roccia di ghiaccio sommersa potrebbe facilmente squarciare lo scafo.

Guidato dalle tue facoltà telepatiche, il timoniere guida il vascello verso un passaggio che si staglia tra i fianchi di due mostruose montagne ghiacciate.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **182**.
Se va da 5 a 8, vai all'**11**.
Se è 9 o più, vai al **284**.

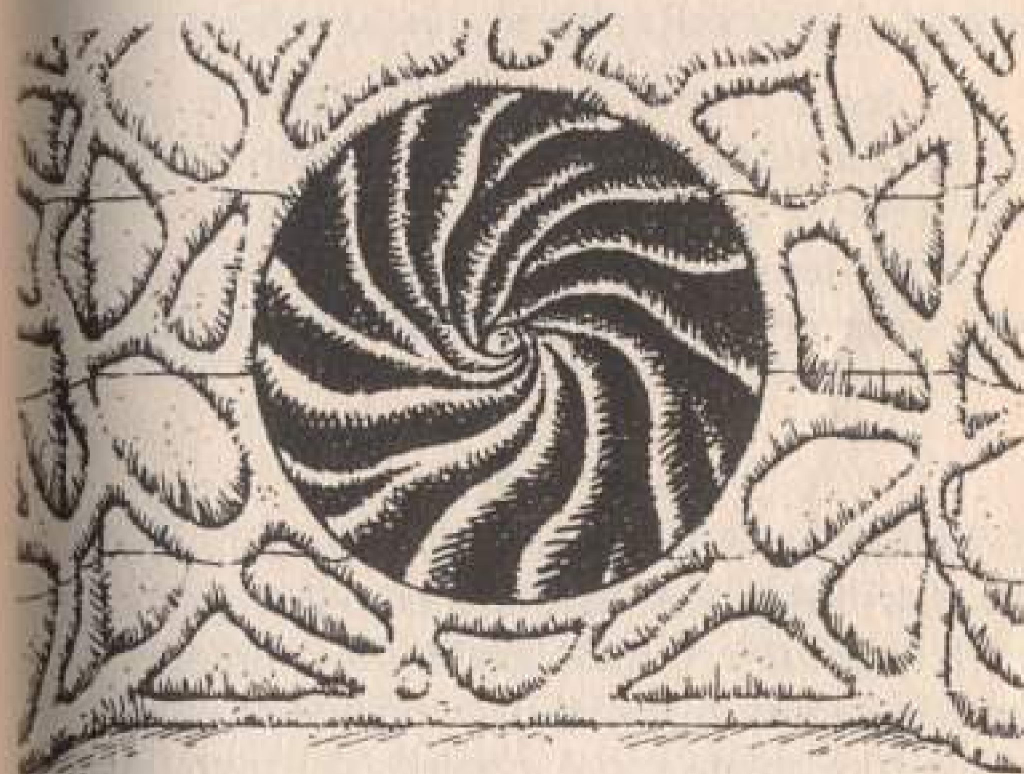
190

Le creature cedono ai tuoi colpi micidiali, ma non vedi né sangue né icore schizzare via dalle loro membra; anzi, ai tuoi piedi le parti di corpi e di scheletri continuano a muoversi e a strisciare, costringendoti a ritirarti verso le scale.

Poi, con crescente orrore, osservi i segmenti tagliati riunirsi e dare forma ad altre creature del caos di forme impossibili ad immaginarsi; i tuoi nervi cedono e ti dai alla fuga giù per le scale. Con gli ululati e le grida delle creature infernali che ti echeggiano nelle orecchie, ti affretti giù per la rampa scivolosa, nelle claustrofobiche profondità di questo edificio mezzo sepolto dal fango. Dapprima gli ululati dei tuoi inseguitori ti sembrano rabbiosi, come quelli di un branco di lupi affamati che inseguono la preda, ma d'un tratto ti accorgi che quelle non sono grida di rabbia, bensì di gioia. Le creature del caos si stanno godendo la vista di te che corri incontro al tuo destino!

Ti fermi di scatto ma capisci che è troppo tardi. Con raggelante rapidità, le scale si aprono sotto i tuoi piedi, e tu cadi a capofitto in una fossa buia e profonda.

Vai al **59**.



191

Senti il rumore di una chiave che gira nella serratura, e immediatamente irrigidisci i muscoli preparandoti ad attaccare di sorpresa chiunque si trovi dietro la porta, non appena questa si aprirà. Il pesante portale cigola verso l'interno, e immediatamente ti scagli contro un gruppo di guerrieri scheletro che si trova sulla soglia. Ti scontri proprio con il loro capo e lo getti a terra. Nella mano scheletrica, la creatura stringe un'asta il cui potere magico racchiuso nell'impugnatura manda un sinistro ronzio: evidentemente lo zombi

aveva intenzione di estorcerti informazioni riguardo la tua missione servendosi del potere di quel manufatto. Lo scheletro grida di rabbia quando gli strappi l'oggetto magico di mano, ed ecco che all'improvviso un fascio di fuoco incandescente erompe dalla punta e stacca dalla parete della cella un pezzo di pietra grande quanto un pugno. Il rinculo dello scoppio ti costringe a lasciare andare l'asta, la quale cade a terra vicino ai piedi delle altre sentinelle scheletro.

Se decidi di afferrare l'asta prima che le sentinelle si riabbiano dalla sorpresa del tuo attacco improvviso, vai al **54**.

Se preferisci ignorare l'asta, puoi tentare di scappare attraverso la porta aperta andando al **222**.

192

D'intuito estrai la Chiave d'Onice dalla tasca e la inserisci nel piccolo foro alla base dell'arcata. Entra perfettamente e, quando giri in senso orario, l'intero portale comincia a scintillare e perde di solidità. Diventa trasparente e poi svanisce del tutto, come se fosse evaporato. Fai per ritirare la Chiave d'Onice, ma anch'essa è svanita (cancella quest'Oggetto dalla lista degli Oggetti Speciali nel tuo Registro di Guerra).

Soddisfatto per essere riuscito a sormontare l'ostacolo, oltrepassi l'arcata ed entri nella sala adiacente.

Questa ampia stanza, con il soffitto a volta e di forma oblunga, è illuminata dallo scintillio di un fuoco elettrico che si inarca tra due colonne sistemate in fondo alla sala. Oltre le colonne distingui l'entrata buia di un'altra sala, l'unica altra uscita che riesci a scorgere. Capisci immediatamente che passare in mezzo alle due colonne potrebbe risultare fatale: l'energia che copre lo spazio che le divide è pari a quella della tempesta che sta infuriando sulla stessa Xaagon. Ciò nonostante, potrebbe esserci un modo per evitare il contatto diretto. Noti che le due colonne non toccano il soffitto: c'è uno spazio libero di circa mezzo metro tra la loro punta e il soffitto stesso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **136**.

Se decidi di tentare di arrampicarti su per una delle colonne e passare attraverso lo spazio che ne separa la cima dal soffitto, vai al **297**.

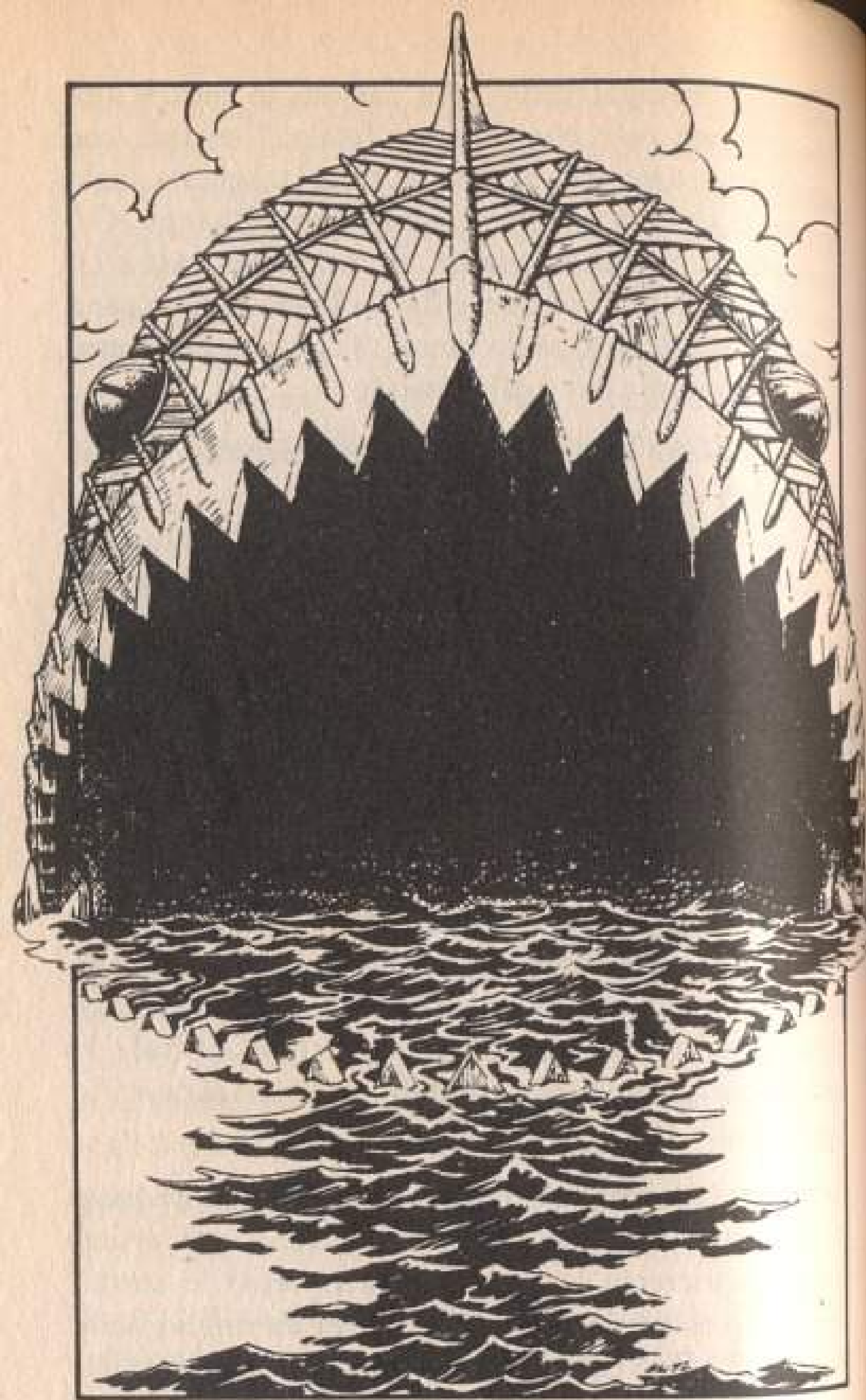
Se decidi di gettare al vento ogni cautela e attraversare di corsa lo spazio tra le due colonne, vai al **211**.

193

Esci dalla spirale di cristallo con soli pochi secondi di tempo. Mentre scendi la rampa che conduce nelle strade di Xaagon, la grande arcata si disintegra completamente, portandosi appresso un'ampia sezione della parete. Questo innesca una reazione a catena che culmina nel crollo spettacolare della torre a spirale, la quale si adagia sulla città simile a un albero di cristallo tagliato alle radici.

Corri senza fermarti attraverso le strade che tremano in direzione del cancello occidentale, e poi avanti ancora attraverso la neve profonda verso lo stretto passo di montagna. Ti trovi a più di un miglio dalle mura di Xaagon quando alla fine ti fermi a contemplare la distruzione che ti sei lasciato alle spalle.

Vai al **250**.



(fig. 12) Ti sembrano le fauci di un predatore dei mari.

194

Sotto le mappe ammucchiate che si trovano sul tavolo di Banedon scorgi un semplice cinturone e un fodero di pelle. Banedon afferra questi oggetti dell'equipaggiamento e te li porge. "Ecco, Grande Maestro. Questo fodero è stato immerso in un minerale molto raro: il korlinium. Esso tratterrà il potere che si irradia dalla tua spada".

Scambi il tuo vecchio cinturone e il tuo fodero con quelli nuovi. (Segna il fodero di Korlinium tra gli Oggetti Speciali. Non è necessario rinunciare ad un altro Oggetto Speciale se hai già con te il numero massimo di oggetti concesso.)

Vai al **22**.

195 *(fig. 12)*

A meno di un miglio verso nord, simile ad un'apparizione da incubo, vedi un vascello dall'ampia prua di dimensioni prodigiose, che avanza lento sulla superficie dell'acqua, fendendo con la bassa prua i flutti impetuosi. Intensifichi le tue capacità visive e ti accorgi che il ponte principale è completamente racchiuso in un involucro di travi verde-grigio, il quale conferisce alla misteriosa imbarcazione l'aspetto di un enorme pesce mitico. Due oblò di vetro e una linea irregolare che si stende lungo tutta la prua completano lo strano effetto.

Data la lunghezza e le dimensioni, la nave avanza verso di voi a velocità innaturale. Chiami all'arme l'equipaggio, temendo che si tratti di un vascello nemico che si sta preparando all'arrembaggio, e percepisci il terrore che a poco a poco si impossessa degli

animi dei marinai, allorché essi cominciano a distinguere chiaramente le caratteristiche dell'imbarcazione. Concentri i tuoi sensi Ramas sul vascello nemico e all'improvviso ti rendi conto di quale sia il suo scopo: si tratta di un'imbarcazione di Ixia venuta a incontrare la tua nave; è chiaro che l'equipaggio nemico crede che a bordo vi sia ancora l'orda di zombi che ha attaccato Forte Azgad.

"Pronti a reagire!" gridi, cercando di infondere coraggio ai nervosi lenciani, mentre l'imbarcazione si avvicina. A meno di un centinaio di leghe, la grande prua comincia ad aprirsi tra uno stridore di legno e ferro. Ti sembra di stare guardando nelle fauci raccapriccianti di un predatore dei mari. Quell'orribile vista spaventa a morte la ciurma lenciana, la quale scappa verso la poppa della nave in preda al panico: "Salvaci!" gridano, "Ishir abbia pietà di noi! Quella cosa sta per mangiarci vivi!"

Vai al **236**.

196

Scappi dalla sala e passi davanti a innumerevoli Ixiani e Drakkar, tutti paralizzati nella posizione in cui si trovavano nel momento in cui hai ucciso il Signore della Morte. Era il suo potere che dava loro la non-vita, ed ora quel potere non esiste più.

Sempre più ansioso di allontanarti da questo luogo, percorri corridoi i cui pavimenti, una volta lisci ed eleganti, sono ora ridotti ad ammassi di macerie. Stai scendendo una rampa di scale quando all'improvviso l'intera sezione crolla, lasciando un buco largo più di dieci metri. Sopra di te, alcune colonne cadono come alberi abbattuti dal vento, bloccando interamente le scale e rendendoti impossibile tornare sui tuoi passi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **29**.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **326**.

Se non possiedi nessuna di queste Arti Superiori o non hai raggiunto questi ranghi dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **225**.



197

Avanzi stoicamente in mezzo alla neve e al ghiaccio verso il circolo di rocce, sperando che esso ti possa assicurare un po' di protezione dall'incessante tempesta di neve. Ti trovi a poche decine di metri dal circolo quando senti un *crrraack!* assordante, che ti fa aumentare i battiti del cuore. Pochi attimi dopo, un enorme pezzo di roccia e ghiaccio si stacca dal fianco della montagna sopra di te e si trasforma rapidamente in una valanga di proporzioni spaventose. Gli occhi spalancati per il terrore, guardi le tonnellate di neve e ghiaccio rotolare verso di te lungo il fianco della montagna.

Reagisci immediatamente, ti volti e cominci a scappa-

re. La valanga ti è quasi addosso quando vedi una bassa sporgenza di rocce vicino al fondo del passo: in preda alla disperazione, ti tuffi lì sotto in cerca di protezione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi altri 2.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **99**.
Se va da 5 a 8, vai al **231**.
Se è 9 o più, vai al **104**.

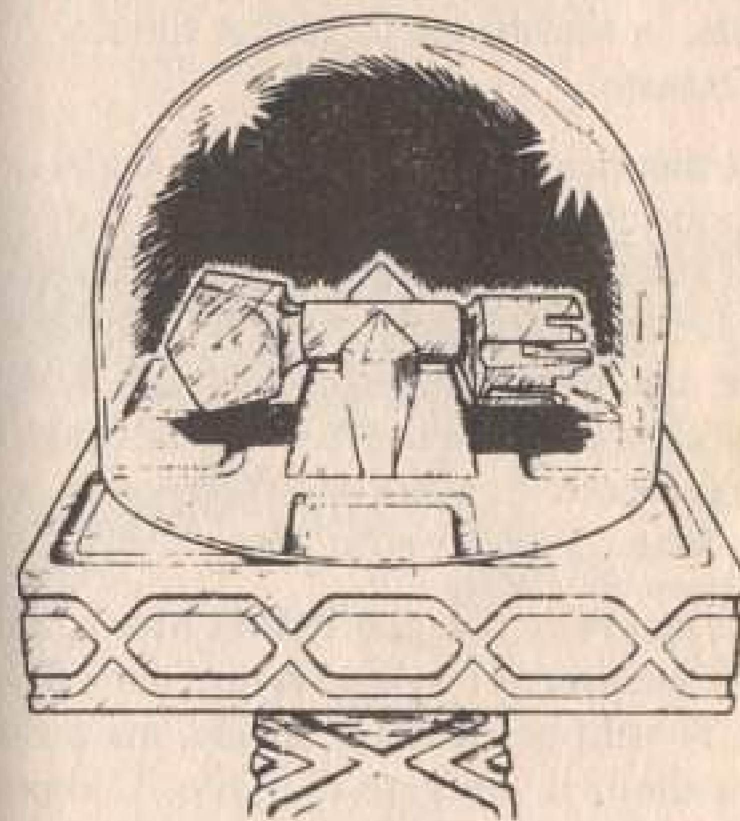
198

Fuori dal vascello si trova un vasto lago sotterraneo racchiuso all'interno di una grandiosa caverna di ghiaccio. Delle navi da ghiaccio simili a quella che ha fatto rotta verso Fort Azgad sono ancorate lungo il bordo del lago; a bordo delle imbarcazioni si muovono dozzine di guerrieri zombi, mentre altri marciano lungo i sentieri ghiacciati che costeggiano il lago.

Ti rendi rapidamente conto di stare osservando una potente flotta d'invasione. Costruita dagli schiavi del Signore della Morte Ixiataaga, è in grado di trasportare gli eserciti di zombi nelle terre dei viventi. Rimoah e Ardan avevano ragione: il Signore della Morte ha davvero intenzione di attaccare il Magnamund, ma persino le previsioni più pessimistiche dei due consiglieri non erano riuscite a stimare con correttezza la grandezza dei suoi piani d'invasione.

Ancora sotto shock per la scoperta che hai appena fatto, giuri a te stesso di mandare all'aria il piano del Signore della Morte. Ti allontani dall'oblò e ti affretti lungo il passaggio in cerca di un'uscita dal sottomarino nemico.

Vai al **69**.



199

La delusione per non essere stato capace di risolvere l'enigma influisce negativamente sul tuo stato d'animo, e anche l'aura maligna che riempie la stanza sta cominciando a minare il tuo equilibrio.

Spinto dal bisogno di allontanarti da questo luogo sinistro, cominci a cercare un'altra uscita. Nel corso della ricerca scopri un piccolo foro alla base dell'arcata.

Se possiedi una Chiave di Onice, vai al **192**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **71**.

200

I venti sferzano il tuo viso e i tuoi abiti mentre cadi nel vuoto senza luce. Perdi i sensi fino a quando, in lontananza, non vedi delle minuscole macchioline di luce avanzare verso di te. Poi, improvvisa com'era cominciata, la sensazione di caduta finisce. Il movimento è cessato.

Stordito e disorientato, scuoti la testa e ti alzi in piedi. Mano a mano che la vista ti si schiarisce, vedi d'essere tornato nella spirale di cristallo da dove eri partito. Ora è vuota. Temendo il peggio, ti servi delle tue facoltà Ramas per determinare il tempo e la data. Scopri con grande sollievo di essere stato assente dal Magnamund soltanto poche ore: è ancora possibile portare a termine la missione.

Sei deciso a trovare il Signore della Morte, anche se ciò significherà cercare in ogni stanza della Spirale di cristallo. Ti volti per lasciare la sala, ma un rumore alle tue spalle ti fa bloccare di scatto. L'improvviso tanfo di corruzione e decomposizione ti dice che, dopo tutto, il tuo avversario non è lontano.

Vai al **90**.

201

Sali lungo la scaletta di corda fino a quando non ti trovi a metà dell'albero maestro. Qui tagli una fune e la usi per balzare via dalla nave in fiamme. Le tue abilità Ramas ti permettono di vedere attraverso le nubi di fumo che si levano in ogni dove; quando il movimento oscillatorio della fune sta per raggiungere la sua massima estensione, ti prepari a lasciar andare la presa e saltare sulla banchina... a quasi venti metri di distanza. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 per ogni rango che hai raggiunto al di sopra di quello di Grande Difensore Ramas.

Se il totale è 5 o meno, vai al **132**.
Se è 6 o più, vai al **317**.



202

La tua Arte Superiore ti avverte del fatto che hai inavvertitamente fatto scattare un allarme silenzioso. Estrai l'arma e fai per lasciare la stanza piena di detriti, quando all'improvviso senti un rumore di pietra che gratta contro pietra che ti fa voltare di scatto.

Da un pannello segreto alla tua sinistra fuoriescono sei guerrieri-scheletro, armati di spade arrugginite. Non emettono suono alcuno, eppure i loro occhi ardono d'una sinsitra luce verde.

Se decidi di rimanere a combattere questi guerrieri-scheletro, vai al **242**.
Se preferisci scappare scendendo le scale, vai al **343**.

203

Dopo qualche attimo di intensa concentrazione, l'impiego della tua arte dà qualche risultato. Il lucchetto scatta, ma lo sforzo che ti è costata questa operazione è più grande di quanto immaginassi: perdi 2 punti di Resistenza.

L'intero portale comincia a scintillare e perde di solidità. Diventa trasparente e poi svanisce del tutto, come se fosse evaporato.

Soddisfatto per essere riuscito a sormontare l'ostacolo, oltrepassi l'arcata ed entri nella sala adiacente.

Questa ampia stanza, con il soffitto a volta e di forma oblunga, è illuminata dallo scintillio di un fuoco elettrico che si inarca tra due colonne sistemate in fondo alla sala. Oltre le colonne distingui l'entrata buia di un'altra sala, l'unica altra uscita che riesci a scorgere.

Capisci immediatamente che passare in mezzo alle due colonne potrebbe risultare fatale: l'energia che copre lo spazio che le divide è pari a quella della tempesta che sta infuriando sulla stessa Xaagon. Ciò nonostante, potrebbe esserci un modo per evitare il contatto diretto. Noti che le due colonne non toccano il soffitto: c'è uno spazio libero di circa mezzo metro tra la loro punta e il soffitto stesso.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **136**.

Se decidi di tentare di arrampicarti su per una delle colonne e passare attraverso lo spazio che ne separa la cima dal soffitto, vai al **297**.

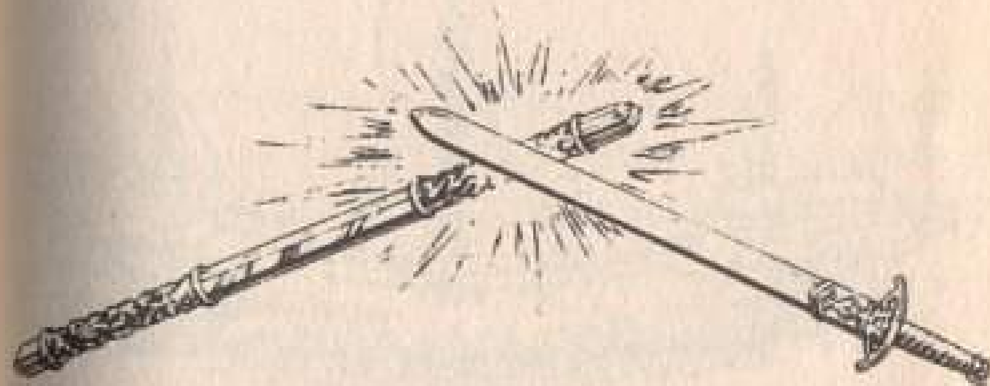
Se decidi di gettare al vento ogni cautela e attraversare di corsa lo spazio tra le due colonne, vai al **211**.

204

Dietro a un tavolo di pietra trovi tre zaini di pelle. Curioso di scoprire cosa essi contengano, ne apri uno e vuoti il contenuto sul pavimento coperto di brina. Per la maggior parte trovi soltanto arnesi rudimentali e utensili per mangiare: piatti di metallo ammaccati, fiaschette, posate di ferro e così via. Ma tra questi oggetti inutili scopri qualcosa che ti fa spalancare gli occhi: una chiave ricavata da mani esperte da una pietra verde.

Se decidi di tenere questa Chiave di Onice, ricordati di prenderne nota sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali che porti nella tasca della tunica.

Per proseguire, vai al **34**.



205

Riconosci immediatamente le creature alate. Le hai già incontrate l'ultima volta che sei stato sul Pianeta delle Tenebre. Sono Lavas, servitori caduti del dio delle Tenebre Naar.

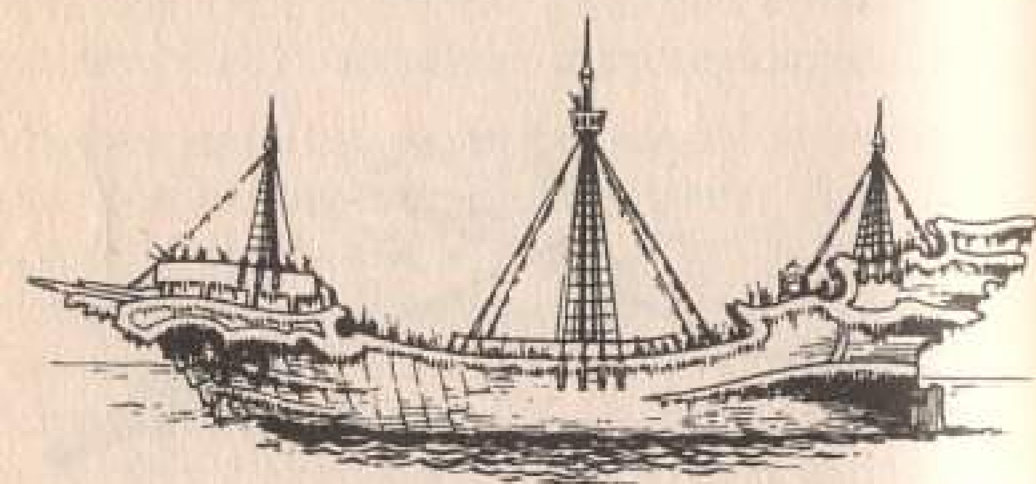
I draghi che circondano Tagazin sembrano spingerlo verso il Cancello dell'Ombra. Le tue speranze di tor-

nare nel tuo mondo sono cresciute alla vista del Cancello dell'Ombra, ma ora è la sensazione di paura a dominare il tuo animo, poiché, se Tagazin riuscirà ad entrare per primo nel Cancello, allora i Lavas potrebbero bloccare l'entrata e impedirti di scappare da questo dominio del male. È un rischio che non puoi correre.

Estrai l'arma e ti precipiti giù per il sentiero in direzione del mostro, deciso a impedirgli di raggiungere il Cancello dell'Ombra prima di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **347**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **38**.



206

Ti allontani in fretta dalla caverna e ti volti a guardare la creatura, momentaneamente illuminata dalla luce di un lampo. È una vista che ti fa accapponare la pelle: dall'enorme corpo della creatura, simile a quello di un orso, si levano dozzine di viscidi tentacoli, e dalla testa da rettile emerge un corno ricurvo lungo quanto uno spadone. La bestia emette un ruggito di vittoria e torna nella sua tana puzzolente.

Torni verso il fondo del passo per cercare protezione nel circolo di rocce che avevi visto all'inizio.

Ti trovi a poche decine di metri dal circolo quando senti un *crrraack!* assordante, che ti fa aumentare i battiti del cuore. Pochi attimi dopo, un enorme pezzo di roccia e ghiaccio si stacca dal fianco della montagna sopra di te e si trasforma rapidamente in una valanga di proporzioni spaventose. Gli occhi spalancati per il terrore, guardi le tonnellate di neve e ghiaccio rotolare verso di te lungo il fianco della montagna.

Reagisci immediatamente, ti volti e cominci a scappare. La valanga ti è quasi addosso quando vedi una bassa sporgenza di rocce vicino al fondo del passo: in preda alla disperazione, ti tuffi lì sotto in cerca di protezione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi altri 2.

Se il totale va da 0 a 5, vai al **99**.
Se va da 6 a 9, vai al **231**.
Se è 10 o più, vai al **104**.

207 *(fig. 13)*

Meno di cinquanta metri più avanti vedi una bestia da soma dal pelo grigio legata a un carro di legno. Una truppa di soldati zombi sta scaricando dal carro dei contenitori di metallo, che vengono poi trasportati e stivati nel sottomarino. Silenziosamente ti fai strada e



(fig. 13) Gli zombi caricano nel sottomarino dei contenitori di metallo.

ti avvicini al carro, poi aspetti l'opportunità per salirci sopra non appena l'ultimo contenitore sarà stato scaricato. Dopo un po' il momento arriva: balzi sul carro e ti nascondi sotto un telo unto e puzzolente.

Dopo qualche minuto senti un sussulto, come se il carro si fosse messo in cammino. Attraverso una fessura del legno, osservi con trepidazione mentre il carro avanza lungo un passaggio di pietra e oltrepassa l'imbocco del tunnel, indisturbato dalle sentinelle Drakkar, e poi sale a poco a poco verso un'altra caverna con le pareti di ghiaccio. Diversi passaggi si congiungono qui, provenienti da molte direzioni, come i raggi di una gigantesca ruota.

Uno zombi Drakkar si fa avanti, prende il morso della bestia da soma e conduce il carro verso una pila di contenitori metallici. Evidentemente egli intende caricare i contenitori sul carro per trasportarli al sottomarino. Temendo di essere scoperto, balzi dal retro del carro ancora in movimento e ti nascondi tra alcune casse vuote. Da lì osservi due possibili uscite che ti permetterebbero di lasciare questa affollata caverna: una rampa incustodita di scale nella parete nord e un'arcata nella parete est.

Se decidi di allontanarti attraverso le scale, vai al **141**.

Se preferisci l'arcata, vai al **7**.

208

Aiutato dalle tue capacità, ti acquatti tra i rifiuti maleodoranti sparsi sul pavimento della stiva. Una dozzina di guerrieri zombi scende le scale e comincia a controllare sistematicamente la zona circostante, ma

le tue avanzate capacità di mimetizzazione ti rendono virtualmente invisibile, anche a scandagli di tipo psichico.

Vai al **118**.

209

Fai partire il tuo colpo micidiale, e la creatura sibila e fa saettare la lingua biforcuta, poi cade in ginocchio, gli artigli che annaspano nel vuoto alla ricerca delle tue gambe, gli occhi che scintillano di un fuoco maligno mentre tu indietreggi a osservare le fiamme dei suoi occhi che vanno e vengono. Infine il mostro crolla sul terreno coperto di ghiaccio, mentre il suo corpo orribile si scioglie rapidamente in una pozzanghera maleodorante di ribollente veleno nero.

La distruzione della Cabalah sembra indebolire l'orda di spettri, la quale si ferma indecisa sul da farsi. Gli uomini di Lanza approfittano subito dell'occasione per contrattaccare, e tu ti precipiti per unirti a loro.

"Guarda, Grande Maestro!" grida Lanza, indicando la nave da ghiaccio: una dozzina di zombi è salita a bordo del vascello ed è evidente che è loro intenzione distruggere la preziosa imbarcazione e farla affondare.

"Bisogna fermarli!" gridi. Ti allontani dalla zona del combattimento e corri il più rapidamente possibile verso la nave attaccata. Ti trovi a metà del ponte di collegamento tra la nave e la banchina quando all'improvviso vieni ostacolato da un gruppo di guerrieri-scheletro, ciascuno armato d'ascia o di spada. Balzi in mezzo alla pattuglia nemica e in pochi secondi elimini gli avversari. Ma, proprio mentre l'ultimo degli zombi crolla a terra, il corpo quasi troncato a metà, senti un rumore alle tue spalle che ti fa voltare di scatto.

Vai al **78**.



210

Abbassi la mano, sfoderi l'arma ed ecco che un terribile dolore ti trapassa la gamba destra. La bestia della fossa, che ancora non sei riuscito a vedere, ha stretto le fauci attorno al tuo polpaccio e sta cercando di trascinarti sotto la superficie della palude. Cerchi disperatamente di colpirla alla cieca nel tentativo di liberarti dalla stretta delle sue mascelle.

Suggaz:

Combattività 44 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **67**.

211

Nell'attimo in cui entri nel campo di energia elettrica irradiato dalle due colonne, un'esplosione di fuoco bianco ti ottenebra i sensi, mentre un dolore atroce penetra in ogni parte del tuo corpo: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, vai al **315**.

212

Con un grido di disperazione precipiti a capofitto nel mare ghiacciato. Per un attimo senti un freddo mortale, poi cadi in un'oscurità senza fine allorché la tua testa e la tua spalla sinistra sbattono contro un pezzo di ghiaccio solido sommerso, che si trova a pochi centimetri al di sotto della superficie. Fortunatamente perdi i sensi: ti viene così risparmiata l'atroce sofferenza di venire schiacciato tra la prua della nave e il ghiaccio crudele.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nel Mare di Tozaz.

213

I corpi di queste creature infernali subiscono una trasformazione raccapricciante non appena infliggi loro il colpo di grazia. I loro torsi si piegano verso l'interno in una sorta di implosione, lasciando ai tre spettri appena il tempo di gridare, mentre i resti dei loro scheletri crollano a terra ridotti in polvere.

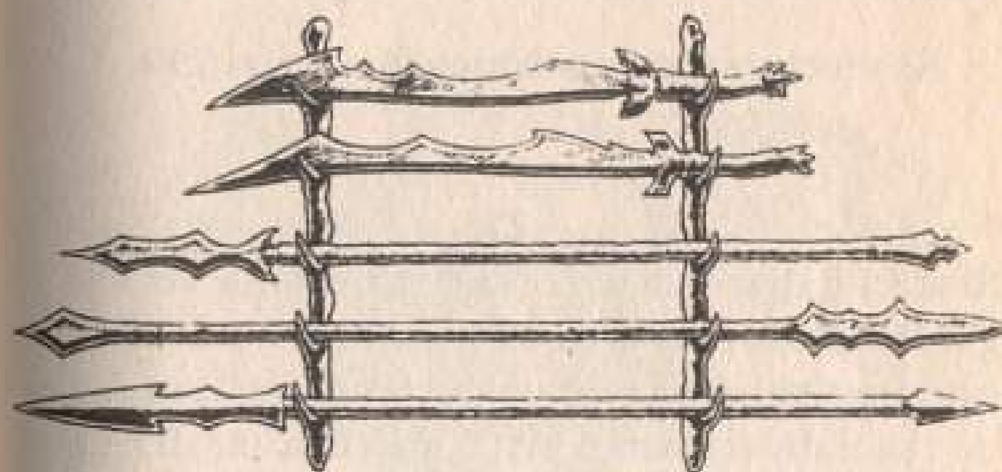
Rinfoderi l'arma e ti allontani dal mucchietto di polvere puzzolente, ma quando fai per andartene scopri che l'arcata aperta cui queste creature facevano la guardia prima che tu arrivassi è ora bloccata da un portale di cristallo. Ti avvicini al largo cristallo opaco di colore verde ed esamini un'intricata combinazione di lucchetti che si trova al centro della liscia superficie: capisci che è l'energia psichica ad azionarla. Studi lo schema di disegni che decora il sistema e a poco a poco capisci che in esso sono contenuti gli indizi per un numero magico a due cifre. Proiettando l'immagine di questo numero sul lucchetto e servendoti dei tuoi poteri psichici, il meccanismo che regola il lucchetto scatterà.

Il primo dei tre numeri è uguale al numero di isole che si possono trovare entro 150 miglia da Xaagon.

Il secondo è uguale al totale delle città che si possono trovare nei Picchi Shegtar.

Consulta la mappa all'inizio del libro e determina le tre cifre che apriranno il lucchetto. Quando pensi di aver trovato la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

Se il tuo calcolo è sbagliato, o se non riesci a risolvere l'enigma, vai al **199**.



214

Sollevi la Spada del Sole, e immediatamente un alone di fiamme dorate avvolge la sua punta, scintillando con tale brillantezza che il Signore della Morte Ixiataaga rimane momentaneamente accecato. Grida e solleva l'Asta della Morte per difendersi dal tuo primo colpo. Quando le due armi si incontrano, una massa di

scintille rosse e bianche esplode in aria e viene immediatamente assorbita nel vortice del Cancello dell'Ombra, che ha ora cominciato a girare con allarmante intensità.

Il Signore della Morte indietreggia per la forza dell'impatto e si riprende velocemente per colpirti in viso con l'acuminata punta dell'Asta della Morte. Ti abbassi ed eviti il colpo, ma capisci che questo è solo l'inizio di uno scontro titanico.

Signore della Morte Ixiataaga
(con Asta della Morte scarica):
Combattività 60 Resistenza 39

Questa creatura soprannaturale è immune ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **290**.

215

Sfoderi l'arma e avanzi coraggiosamente verso il Signore della Morte, deciso a combatterlo e a finirlo. La sua risata risuona come una tempesta nella sala, mentre i suoi straordinari poteri ti impediscono di raggiungere il fossato di fiamma. Poi vedi una sfera di fuoco apparire sulla punta dell'Asta della Morte, e un attimo dopo un dolore lancinante ti trapassa il petto. Quasi immediatamente un'esplosione di fuoco incandescente ti fa perdere i sensi e, in un istante di puro terrore, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima del Signore della Morte e della sua Asta. La tua vita e la tua missione si concludono qui.

216

Fissi negli occhi il mostro che si avvicina e chiami a raccolta tutta la tua forza per dare origine a una forte ondata di energia psichica. Una sfera di potere attraversa la stanza a velocità incredibile e si schianta contro il cervello di Tagazin, facendolo indietreggiare, ma solo momentaneamente. Il mostro si riprende in fretta, e ora devi affrontarlo.

Tagazin:
Combattività 54 Resistenza 60

Puoi servirti ancora del Raggio Ramas nel corso di questo combattimento.

Se ad un certo punto riesci a ridurre la Combattività di Tagazin a 25 punti o meno, non continuare a combattere ma vai invece al **168**.

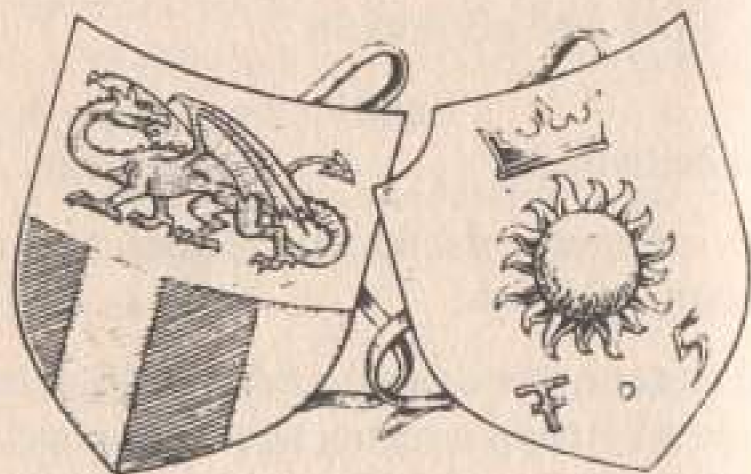


217

Ti riporti alla mente le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controincantesimo* - e ti concentri sulla serratura mentre pronunci la formula con lentezza. Per qualche momento l'aria crepita di elettricità, poi senti una calma scendere tutt'attorno: l'incantesimo maligno che proteggeva la porta si è dissolto.

Sicuro di poter avanzare senza pericolo, sfoderi l'arma e usi la punta per disinnescare i tre lucchetti, esponendone all'aria i meccanismi interni. Poi apri la porta.

Vai al **10**.



218

La seconda ondata di Lavas cala dal cielo, sbattendo le ali con forza incredibile e costringendoti così ad allontanarti da Tagazin. Proteggendoti gli occhi dalla polvere levata dalle correnti, sollevi lo sguardo e vedi che il capo-stormo tiene in mano un curioso oggetto, una sorta di piatto con un'asta fissata sulla parte inferiore che irradia un'inconfondibile aura maligna. Il Lavas discende verso Tagazin, e d'un tratto capisci a cosa serve l'oggetto: è un elmo di potere fornito di un'antenna di cristallo. Il Lavas pone l'elmo in testa al demone, e l'asta di cristallo comincia a scintillare sinistramente.

A quel punto tutti i volatili si levano in cielo, come per assistere a un duello. D'un tratto Tagazin, rivitalizzato dal potere dell'elmo, carica contro di te a muso chino, sbuffando e scalpitando come un toro impazzito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **257**.
Se va da 5 in poi, vai al **142**.

219

Non appena serri la mano attorno all'elsa della Spada del Sole, all'improvviso ti ritornano alla mente le parole di avvertimento di Banedon. *'Usa la Spada del Sole con discrezione. Nell'oscurità di Ixia il suo potere sarebbe come un faro di richiamo... potrebbe mettere all'erta il Signore della Morte e rivelargli così la tua presenza'.*

Per un attimo esiti a estrarre la spada magica dal suo fodero di korlinium. Ma la creatura della grotta ti è quasi addosso... si sta avvicinando per ucciderti. Devi agire immediatamente se vuoi difenderti dal suo attacco.

Se scegli di estrarre la Spada del Sole e usarla in tua difesa, vai al **110**.
Se decidi di lasciarla nel fodero e di usare altre armi, vai al **275**.

220

"Dammi la tua arma, Grande Maestro" dice Banedon, tendendo le mani. Tu sfoderi l'arma e gliela porgi dalla parte dell'elsa. Da una tasca Banedon estrae una gemma grezza di colore rosso della grandezza di un

uovo e la sfrega gentilmente contro l'elsa della tua arma. Con tua grande sorpresa vedi la gemma affondare nell'elsa come se l'elsa fosse di burro.

"La gemma è la Pietra di Dessi" spiega Banedon in risposta alla tua muta interrogazione. "Me l'ha data Lord Rimoah, ed ora io la consegno a te. In ogni momento in cui ti ritroverai a combattere contro un nemico non-vivente, il potere della Pietra di Dessi ti aiuterà a raggiungere una rapida vittoria". Banedon ti ritorna l'arma, e tu esamini la Pietra di Dessi per qualche secondo prima di rinfoderarla.

Con questa gemma magica incastonata nell'elsa, la tua arma ha la capacità di infliggere una perdita doppia di Resistenza in un combattimento contro un avversario non-morto. Apporta l'importante modifica sulla tua lista delle Armi.

Per proseguire, vai al **22**.

221

Ti alzi in piedi barcollando e cerchi di scappare, ma il tuo tentativo di fuga viene rapidamente vanificato. Le creature si muovono veloci sulla neve e ti bloccano la via, costringendoti ad affrontarle in combattimento.

Se possiedi la Spada del Sole e vuoi usarla, vai al **167**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale o non vuoi usarlo contro queste creature, vai al **130**.

222

Ti fai strada attraverso il gruppo di guerrieri scheletro e scappi nel labirinto di corridoi immersi nell'oscurità. La rapidità della tua azione lascia i tuoi avversari a bocca aperta e semibarcollanti, e, quando si voltano verso la porta, di te non c'è più traccia.

Una volta certo di non essere seguito, ti fermi un attimo e con l'aiuto della tua Arte Superiore della Difesa cerchi di scoprire dove si trovano le tue armi e il tuo equipaggiamento. Senti che non sono troppo lontani. Guidato dalle tue sensazioni, volti a destra e ti allontani lungo il corridoio in cerca di loro.

Il corridoio sporco e coperto di ghiaccio ti conduce tortuosamente ancora più in profondità nelle viscere del misterioso vascello. Esplori un labirinto di stive vuote, le cui pareti sono avvolte da strati di cristallo scintillante, e passi attraverso sale dal soffitto basso che, malgrado il freddo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine la tua ricerca si conclude davanti a una porta grigia, sorvegliata da due zombi Drakkar armati di lance. I rumori che avevi sentito nella cella sono ora cessati, e così anche il movimento della nave. Capisci che il vascello ha attraccato.

Da dietro una sporgenza curva di cristallo, spii le due sentinelle Drakkar mentre consideri la prossima mossa.

Se decidi di attaccare le guardie a mani nude, vai al **243**.

Se preferisci servirti delle tue Arti Superiori e facoltà Ramastan, vai al **336**.

223

Percepisci che le nere volute di fumo sono manifestazioni di esseri malvagi dotati di grandi poteri psichici.

Temendo di venire attaccato, erigi rapidamente un possente muro protettivo per difenderti da possibili attacchi, facendo ricorso alla tua Arte Superiore. Qualche attimo dopo, le volute di fumo scivolano lungo il pavimento della stanza e accerchiano il tuo corpo. Poi cominciano a vorticare sempre più rapidamente attorno a te prima di lanciare un massiccio attacco psichico contro la tua mente. Fortunatamente, però, l'ondata si infrange contro la tua protezione e si dissipa in mille scintille di luce.

Vai al **283**.



224

Prendi il comando della nave e la guidi fuori dallo stretto porto nelle acque impetuose del Mare di Tozaz. È appena l'una di pomeriggio, eppure la notte invernale è già calata. Condividi quell'oscurità con una ciurma di sei lenciani, tutti offertisi volontari per la pericolosa missione. Lanza ha dato loro ordine di farti sbarcare sulle coste di Ixia e di aspettare all'ancora il tuo ritorno per sette giorni; non devono aspettare di più.

Dopo aver percorso dieci miglia, consegni il timone a uno degli uomini dell'equipaggio e ti stendi sul pavimento della cabina di pilotaggio per dormire. Ma hai appena il tempo di chiudere gli occhi che il ponte comincia a saltare come uno stallone imbizzarrito. La nave ha incontrato un *saesha*, una di quelle improvvise e violente tempeste marine per cui il Tozaz va famoso. I tuoni rimbombano e il nevischio soffia con ferocia accecante mentre la nave affonda e rotola tra le onde.

Dopo un lasso di tempo che a te sembra un'eternità, la nave esce dalla tempesta, una tempesta alla quale ben pochi scafi sarebbero sopravvissuti. L'oscurità lascia il posto a un'alba strana che getta la sua luce acquosa su un nuovo pericolo. Nella mezza luce grigiastra vedi almeno un migliaio di iceberg più avanti che si stendono sull'orizzonte lontano quanto l'occhio può vedere. Il cuore ti diventa pesante: fare rotta in mezzo a quel labirinto di ghiaccio potrebbe rivelarsi un'impresa impossibile.

Se decidi di prendere in mano il timone della nave mentre vi avvicinate alla colonia di iceberg, vai al **51**.

Se decidi di avanzare di prua e agire come navigatore anziché come timoniere, vai al **189**.

225

Blocchi di roccia e di cristallo piovono sulla tua testa da sopra, e quel poco che rimane della scala su cui ti trovi sta rapidamente cadendo a pezzi. Devi agire

rapidamente se vuoi salvarti la vita prima che la rampa si disintegri e precipiti di sotto.

Se possiedi una Corda (oliata o non), vai al **246**.
Altrimenti, vai al **344**.



226

Afferri una delle spade di cristallo e la esamini. È una bella lama, ma certo non fu fabbricata per essere maneggiata da mani umane. La rimetti al suo posto prima di lasciare la sala e salire le scale verso la caverna di ghiaccio. Lì aspetti che giunga l'opportunità di scappare dall'altra unica uscita: l'arcata nella parete est.

Vai al **7**.

227

I draghi che circondano Tagazin sembrano spingerlo verso il Cancello dell'Ombra. Le tue speranze di tornare nel tuo mondo sono cresciute alla vista del Cancello dell'Ombra, ma ora è la sensazione di paura a dominare il tuo animo, poiché, se Tagazin riuscirà ad entrare per primo nel Cancello, allora i dragoni potrebbero bloccare l'entrata e impedirti di scappare da questo dominio del male. È un rischio che non puoi correre.

Estrai l'arma e ti precipiti giù per il sentiero in direzione del mostro, deciso a impedirgli di raggiungere il Cancello dell'Ombra prima di te.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **347**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **38**.

228

Nell'attimo in cui sferri il colpo finale che lo consegna al suo destino, vedi lo Ziog crollare sul ponte e sgretolarsi come un'antica pergamena.

Un grido inumano si leva dall'orda di scheletri raggruppati sulla banchina. Le creature avanzano caricando verso il pontile, affamate di vendetta. Istintivamente estrai l'arma e colpisci il pontile con forza. Il legno si spezza e le due sezioni cedono, consegnando senza troppe cerimonie la massa di scheletri alle gelide acque del porto.

Se decidi di esaminare i resti dello Ziog, vai all'**88**.
Se non vuoi avvicinarti al corpo dello Ziog, vai al **329**.

229 *(fig. 14)*

Raggiungi il tetto e noti che al centro c'è un buco parzialmente nascosto da piante rampicanti coperte di spine velenose. Strappi i rami, stando attento a non graffiarti, e scopri una rampa di scale, coperte di uno strato di viscida fanghiglia, che scende all'interno di questo edificio semisommerso dalla melma.



(fig. 14) Un'orda di mostri si sta avvicinando.

Stai sbirciando nel foro quando all'improvviso i tuoi sensi Ramas ti avvertono di una minaccia: ti volti di scatto e vedi un'orda di mostri, composta da cadaveri umanoidi coperti di bubboni e guerrieri scheletro dalle ossa ormai marcite, che sta scendendo lungo il sentiero che hai appena percorso. È una visione orribile, un reggimento di zombi attratto dall'odore della tua carne. Un brivido ti percorre la schiena quando capisci di essere la loro preda.

Se decidi di sfuggire a queste creature del caos scendendo le scale ed entrando nell'edificio, vai al **259**.

Se preferisci rimanere e combattere, vai al **145**.

230

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Forza* - e, in pochi secondi, il tuo corpo si riempie di rinnovata energia. Aumenti il passo e corri tre volte più veloce di prima. In pochi secondi arrivi addosso a Tagazin, arma alla mano pronto a colpire mentre passi, ma il demone capisce di non poterti più battere in velocità e si ferma per bloccarti il passo. È più debole di prima, ma ugualmente pericoloso e astuto.

Mentre ti avvicini, all'improvviso il mostro balza verso di te e ti fa cadere a terra.

Tagazin (ferito):
Combattività 45 Resistenza 45

In questo combattimento, fai uno scontro solo.

Se uccidi Tagazin in quest'unico scontro, vai al **33**.
Altrimenti, vai al **301**.

231

Rotoli sotto la copertura di roccia appena in tempo per evitare di essere travolto dalla valanga. Tonnellate di neve e roccia bloccano l'uscita del tuo nascondiglio e ti feriscono le gambe e i piedi: perdi 5 punti di Resistenza.

Quando alla fine il terribile boato cessa, realizzi con certa sorpresa di essere ancora vivo. Un attimo dopo cominci il lento ed estenuante processo di scavo che ti permetterà di uscire da questa tomba di ghiaccio.

Vai al **179**.

232

L'impatto dell'atterraggio ti toglie il respiro e ti procura qualche ferita: perdi 5 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alla caduta, vai al **36**.

233

Stai per distogliere lo sguardo dalla finestra e voltarti verso il Capitano Lanza e Prarg, quando all'improvviso l'aria si riempie di un suono come di campane stonate, e sul viso di Lanza si dipinge immediatamente un'espressione sorpresa e molto preoccupata.

"Per tutti i fulmini!" esclama. "È l'allarme... stiamo per essere attaccati!"

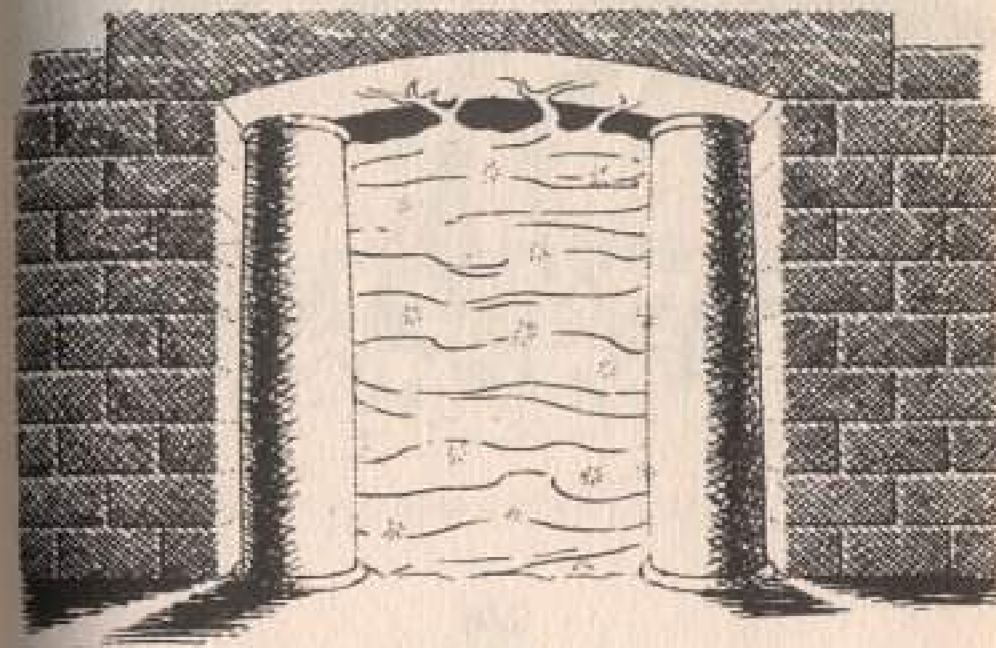
Vai al **181**.

234

Scagli contro le creature il potente Raggio Ramas, ma, con tuo grande disappunto, devi constatare che non ottieni alcun risultato. La creatura emette un suono che assomiglia molto ad una risata di scherno. Da una tasca della tunica nera estrae un'asta argentea che punta contro la tua testa. Di riflesso ti tuffi per cercare riparo, evitando così una sicura decapitazione, mentre un fascio d'energia si leva dalla punta dell'asta e passa a pochi millimetri dalla tua schiena per andare a esplodere contro una colonna di cristallo.

Mentre ti alzi in piedi, vedi le tre creature avanzare verso di te nella neve.

Se vuoi tentare di scappare, vai al **256**.
Se decidi di restare e combattere, vai al **35**.



235

Ti divincoli dal gruppo di cadaveri e scheletri e scendi le scale. Con gli ululati e le grida delle creature infernali che ti echeggiano nelle orecchie, ti affretti giù per la rampa scivolosa, nelle claustrofobiche profondità di questo edificio mezzo sepolto dal fango. Dapprima gli ululati dei tuoi inseguitori ti sembrano rabbiosi, come quelli di un branco di lupi affamati che inseguono la preda, ma d'un tratto ti accorgi che quelle non

sono grida di rabbia, bensì di gioia. Le creature del caos si stanno godendo la vista di te che corri incontro al tuo destino!

Ti fermi di scatto ma capisci che è troppo tardi. Con raggelante rapidità, le scale si aprono sotto i tuoi piedi, e tu cadi a capofitto in una fossa buia e profonda.

Vai al **59**.



236

Il grande vascello nemico avanza verso la tua imbarcazione, la prua simile a fauci spalancate pronte a divorarti in un sol boccone. Poi, con incredibile rapidità, la tua nave viene inghiottita dall'enorme vascello. Segue un momento di silenzio assoluto. Poi, nella morbida luce verdastra, senti un ribollio di acqua gelata echeggiare attraverso le vaste profondità dello scafo nemico. Sfoderi l'arma pronto a difenderti, avanzi verso la ringhiera e guardi in basso: le acque circostanti del mare si stanno rapidamente prosciugando, lasciando così la tua nave all'asciutto, lo scafo che poggia su un lungo piedestallo a V scintillante come avorio lucido. Il rumore del ribollio cessa e lascia il posto a un altro suono... quello di un grande portale di ferro che si solleva. Una luce intensa inonda il ponte della tua nave, proveniente da un'arcata che s'apre non lontano dalla poppa; contro quella luce sono chiaramente distinguibili centinaia di figure, tutte di dimensioni umane e tutte armate di spada o lancia. Un agghiacciante ululato di rabbia si leva quando le creature s'accorgono che l'equipaggio della nave è formato da umani vivi. Il primo dei nemici balza dall'arcata e atterra sul ponte, e tu capisci finalmente di che creature si tratta: un tempo quelli erano guerrieri Drakkar; ora non sono altro che schiavi zombi al servizio del Signore della Morte di Ixia. Gridi ai lenciani di prepararsi a dare battaglia mentre la prima ondata di morti viventi si scaglia contro di voi.

Se decidi di rimanere a combattere gli zombi Drakkar, vai al **260**.

Se preferisci evitare il combattimento, vai al **163**.

237

Estrai l'arma e combatti furiosamente.

Dentaag:

Combattività 51 Resistenza 38

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **149**.

238

Infliggi il colpo fatale con la lama divina della Spada del Sole, e subito le creature crollano a terra, mentre i loro corpi subiscono un'orrenda modificazione: si restringono lentamente, si contraggono e svaniscono fino a che di loro non restano che tre pozzanghere maleodoranti di polvere nera.

Rinfoderi la Spada del Sole e ti volti per andartene, ma proprio quando stai per fare il primo passo verso l'arcata senti un ululato raccapricciante che ti fa raggelare il sangue nelle vene. Ti volti temendo il peggio: nell'arcata si staglia la terribile figura del Signore della Morte Ixiataaga in persona, l'Asta della Morte in mano. Ha percepito la presenza della Spada del Sole ed è deciso a distruggerla.

Vedi un lampo bianco esplodere dalla punta dell'asta e, in quel medesimo istante, senti un dolore fortissimo diffondersi in tutto il tuo corpo; poi un'esplosione di luce bianchissima ti ottenebra i sensi, e la candela della tua vita si spegne all'improvviso.

Sei caduto vittima del Signore della Morte di Ixia. La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

239

Preghi il dio Ramas affinché vegli su di te mentre ti prepari ad affrontare l'attacco dei guerrieri-scheletro.

Zombi di Ixia:
Combattività 48 Resistenza: 55

Se vinci questo combattimento, vai al **152**.

240

Avanzi con cautela lungo il ponte scivoloso verso dei gradini che salgono sulla poppa rialzata del vascello nemico. Ogni centimetro delle travi nere come carbone è decorato da strane e intricate sculture, mentre simboli arcaici abbelliscono i passamano di metallo che corrono attorno a tutta l'imbarcazione. Facendo ricorso alle tue facoltà Ramastan, capisci che questo vascello non è stato costruito dalle creature non umane che se ne sono servite per attaccare l'avamposto lenciano; si tratta invece di un'imbarcazione antica, costruita da una razza di esperti e abili marinai, scomparsa molto probabilmente da secoli e secoli. Un più accurato esame delle travi ti dice che la nave ha più di quindicimila anni.

Sali verso il timone, che si trova al centro del ponte di poppa, e lì scopri una grande sfera di vetro montata su una base ornamentale di scintillante pietra nera. Un basso ronzio e un debole bagliore verdastro si irradiano dalla sfera, la quale a sua volta è connessa attraverso tubi d'argento e fili di metallo intrecciati al timone che comanda la nave. Dopo un attento esame del meccanismo, sei certo di riuscire a governare l'imbarcazione.

Prarg entra nella casupola dove si trova il timone e ti annuncia che, dopo aver esaminato accuratamente la prua e le zone di sottocoperta, è sicuro che non vi sia nessuno a bordo, nessun nemico nascosto pronto ad attaccare.

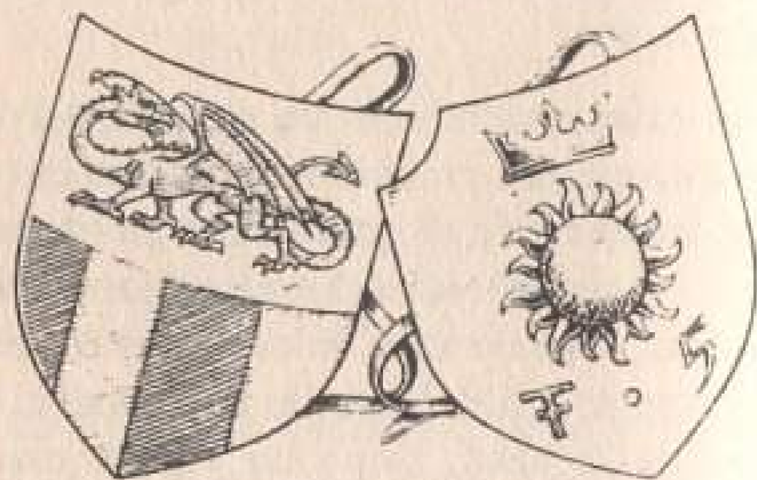
"Bene, Grande Maestro" egli prosegue, fissando perplesso l'armamentario che governa la nave, "di certo

è un'imbarcazione robusta. Ma sei sicuro che ti possa trasportare a Ixia?"

"Sì, assolutamente" replichi. "In effetti sono certo che sarà più sicuro attraversare il Tozaz con questa nave di quanto lo sarebbe stato con la nave da ghiaccio della flotta lenciana".

Prarg sporge il capo fuori dalla finestra ad osservare i resti dell'imbarcazione affondata e dice: "Spero che tu abbia ragione, Grande Maestro. Lo spero di tutto cuore".

Vai al **18**.



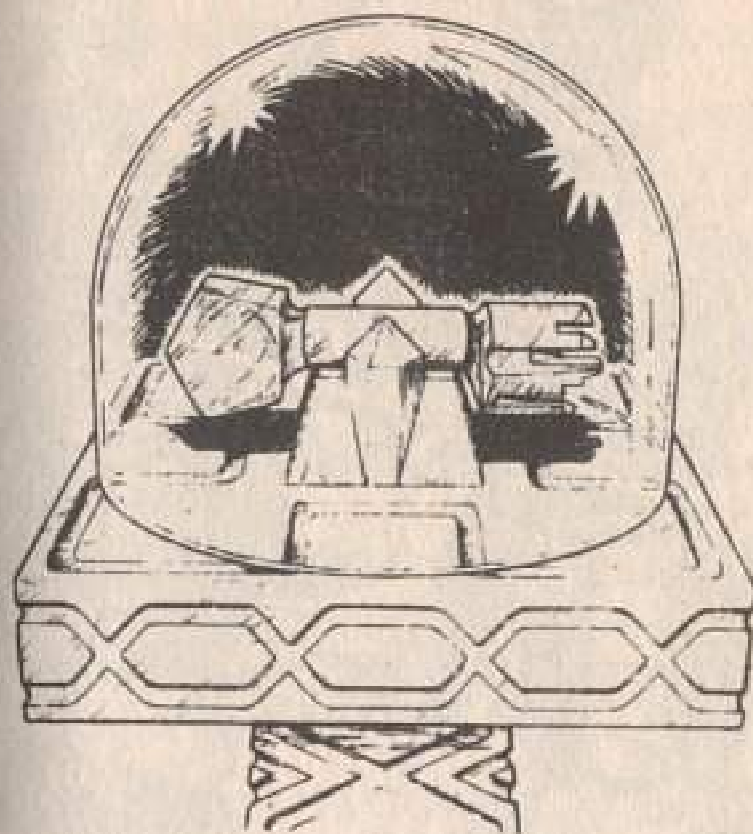
241

Servendoti delle tue facoltà Ramastan, intensifichi la vista per vedere meglio la nuova orda di nemici che sta calando dal cielo. Comunque, malgrado le tue capacità straordinarie, essi sono troppo distanti per distinguerli chiaramente. Vedi soltanto che stanno avanzando a velocità incredibile.

Aumenti il passo, deciso più che mai a raggiungere il Cancello dell'Ombra prima che Tagazin, o i nuovi venuti, ti fermino.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **53**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **185**.



242

Levi una preghiera alla dea Ishir affinché protegga la tua anima mentre ti prepari allo scontro con i guerrieri-scheletro.

Zombi di Ixia:

Combattività 48 Resistenza 55

Non puoi sfuggire, devi combattere fino alla fine.

Se vinci questo combattimento, vai al **152**.



(fig. 15) Le due sentinelle avanzano verso di te.

243 *(fig. 15)*

Servendoti delle tue facoltà di mimetizzazione Ramas, ti avvicini lentamente alle sentinelle. Ti trovi a meno di cinque metri dalla porta grigia quando all'improvviso i due reagiscono alla tua presenza. Si animano all'improvviso e avanzano verso di te, le lance puntate contro il tuo petto.

Zombi Drakkar:
Combattività 40 Resistenza 42

Senza armi ed equipaggiamento, non ti resta che combattere disarmato questi nemici. (Ricordati di modificare di conseguenza la tua Combattività).

Se vinci questo combattimento, vai al **63**.

244

Estrai rapidamente una freccia e la scocchi contro il primo insetto. Avevi mirato contro l'occhio della creatura ma, mentre il proiettile sibila in aria, l'insetto gira la faccia e la freccia manca il bersaglio per un soffio. Imprechi contro la tua cattiva sorte mentre il dardo si infrange contro la parete.

Non c'è tempo per un altro tiro, perciò lasci cadere l'arco ed estrai l'arma per combattere.

Vai al **261**.

245

Fai ricorso alle tue facoltà di difesa mentale per proteggerti dagli effetti debilitanti del male che si irradia dalla spirale di cristallo. Le tue abilità psichiche ti proteggono, ma non completamente: perdi 5 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **330**.

246

Tiri fuori la fune dallo zaino e ne assicuri una estremità attorno a una colonna spezzata. Poi lasci cadere l'altra estremità nella sala sottostante e cominci a scendere. Sfortunatamente, la tua corda è troppo corta, e rimani con i piedi nel vuoto a diversi metri da terra, sospeso sopra le rovine dell'entrata.

La corda sussulta, avvertendoti così che la colonna cui l'hai assicurata sta cedendo. Percorri con lo sguardo il pavimento, in cerca di una zona più sicura dove atterrare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora è 0, vai al **5**.
Se è 1 o 2, vai al **126**.
Se va da 3 in poi, vai al **276**.

247

Ti allontani dall'orda assassina e scendi una scaletta che conduce sottocoperta. Riesci a sentire le grida selvagge dei soldati lenciani che affrontano in un duello mortale gli zombi Drakkar. Poi uno scalpitìo di stivali con le suole d'acciaio proveniente dalla scaletta ti avverte che i killer stanno per fare la loro comparsa; percorri rapidamente con lo sguardo l'oscurità circostante in cerca di un nascondiglio.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **26**.

248

Dopo aver sentito la tua domanda, il re si volta verso Lord Ardan e gli dice: "Mio signore, forse potete dire qualcosa per alleviare i timori di Lupo Solitario?"

"Certo che sì" risponde Ardan, voltandosi verso di te.

"Mio signore, come forse il Capo della Corporazione ti avrà già detto, la costa di Ixia è un luogo davvero infernale. La nave da ghiaccio sarà in grado di mantenere l'ancora soltanto per sette giorni. Se non farai ritorno entro quel periodo di tempo, la nave sarà costretta a fare ritorno all'Isola di Agzad. Ma non lasciare che questo problema ti preoccupi, mio signore. In questo momento c'è molto squilibrio tra le forze del Bene e quelle del Male nel nostro mondo, e l'ago della bilancia pende a favore di quelle del Male; ma quando riuscirai a distruggere l'Asta della Morte e a sconfiggere il Signore della Morte, lo squilibrio tornerà ad essere equilibrio. Io, e così anche il mio concittadino Lord Rimoah, sapremo che l'equilibrio è stato ristabilito nell'attimo stesso in cui tu avrai portato a termine la missione. Se l'impresa richiederà più tempo, la nave da ghiaccio verrà rimandata a Ixia per portarvi in salvo".

Vai al **140**.

249

Oltre l'arcata si trova un'imponente anticamera dal soffitto molto alto. Lungo le pareti di questa vasta sala sono allineate un gran numero di figure umanoidi che, non fosse per il rigido pallore della loro pelle, potrebbero sembrare sentinelle addormentate. Di fronte all'entrata vedi un'altra arcata piena d'una cortina di

luce scintillante. Intuisci che oltre quell'arcata si trova la via d'accesso ai piani superiori della spirale e al luogo in cui si trova il Signore della Morte.

Se possiedi l'Arte Superiore della Telegnosi, vai al **333**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **17**.

250

In cima ad un picco spazzato dal vento e dalla neve, osservi lo spettacolare crollo della città di Xaagon. Una ad una, le mura, le case e le torri di cristallo cedono, fino a quando di Xaagon non resta che una manciata di macerie. A distruzione ultimata, il cielo nero si illumina e la tempesta elettrica che squassava la terra si cheta. Per la prima volta da millenni, la luce del sole penetra nel manto di nuvole che copre Ixia e porta un po' di calore a questa terra di ghiacci perenni.

Rincuorato dal successo della tua missione, ti dirigi a ovest e rintracci la via del ritorno attraverso le montagne e le grotte di ghiaccio della costa meridionale. Sei ansioso di fare ritorno a Fort Azgad prima possibile, e per questo scendi nel lago sotterraneo dove sono ancorate le navi Ixiane.

Vai al **162**.

251

Fai girare il pantard e tiri il grilletto. Il pesante dardo di ferro sibila attraverso la nebbia in direzione della sfera luminosa, ma un attimo prima dell'impatto, il proiettile viene bloccato da un gruppo di zombi che sta uscendo dalla cabina di pilotaggio. La freccia colpisce nel mucchio, scaraventando più di dieci cadaveri fuori bordo, ma così facendo manca il bersaglio principale, e, prima che Prarg abbia il tempo di ricaricare l'arma, una protezione di metallo si leva dal ponte a proteggere la sfera e a nasconderla alla tua vista.

"Non serve a niente!" gridi a Prarg. "Avremo bisogno di ben più di un pantard per rimandare indietro questa marea di male nero!"

"Guarda lì, Grande Maestro!" replica Prarg. Il suo viso è visibilmente sconvolto mentre ti indica la nave da ghiaccio. L'orda di zombi invasori ha dato inizio a un arrembaggio, ed è chiaro da quello che sta succedendo che è loro intenzione distruggere e affondare la preziosa imbarcazione.

"Dobbiamo fermarli!" gridi, voltandoti per correre giù dalle scale. "Rimani qui, Prarg, e coprimi con il pantard!"

Vai al **310**.

252

Nell'attimo in cui fai partire il colpo fatale contro Tagazin, il suo corpo si disintegra in milioni di schegge di ghiaccio che cadono tutt'attorno, simili a una cascata luminescente. Indietreggi e guardi verso l'alto: la seconda ondata di Lavas sta calando dalle nuvole emettendo grida acute e minacciose. È una visione che ti mette le ali ai piedi. Percorri i metri che ti separano dal Cancello dell'Ombra e, prima che i Lavas possano bloccarti il passaggio, ti tuffi nel vortice nero.

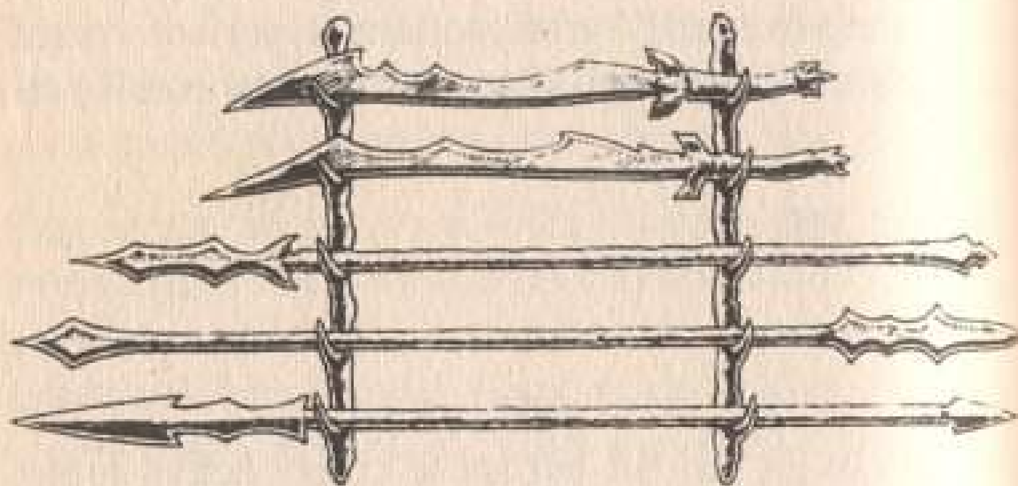
Vai al **200**.

253

Abbassi la testa e ti stringi il mantello attorno alle spalle mentre avanzi stoicamente verso la grotta distante. Sei a meno di dieci metri dalla sua invitante entrata quando all'improvviso un lampo arcuato di luce bianca cala a colpirti tra le scapole. La fiamma brucia il tuo zaino e l'impatto ti scaglia a terra sulla neve.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Barone del Sole o più, vai al **312**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **184**.



254

"Indietro, demone maledetto!" gridi, sperando di fermare il suo attacco, ma Tagazin ringhia con disdegno e continua ad avanzare a passi lenti, le grosse zampe munite di artigli. Gli occhi iniettati di sangue brillano pregustando la gioia della tua morte. Mentre abbassi la mano per sguainare l'arma, pensi di usare le tue facoltà psichiche per opporti all'imminente attacco.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **123**.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas ma non hai raggiunto il rango di Signore del Sole, vai al **216**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non impiegarla, vai al **294**.

255

Con trepidazione guidi la nave lungo la tortuosa fascia di stretti fiordi che taglia con rotta incerta questo pericoloso banco d'iceberg. La tua mano bagnata di sudore stringe con decisione la ruota del timone e la gira a destra e a manca, seguendo al millimetro le frenetiche indicazioni del navigatore di prua. È una prova difficilissima che tende allo spasmo i nervi di tutti quelli a bordo.

Di minuto in minuto la tua vista viene disturbata da getti di nevischio che girano vorticosamente sul ponte, provenienti dalle cime dei faraglioni di ghiaccio che vi circondano. Durante una di queste tempeste, non riesci più a vedere il navigatore a prua e devi fare affidamento esclusivamente sui tuoi sensi Ramastan.

D'un tratto, all'incessante ululato del vento si unisce il sinistro stridore dello scafo che urta contro una parete sommersa di ghiaccio. L'impatto fa inclinare violentemente il vascello e ti scaglia contro la parete della cabina di pilotaggio: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **302**.

256

Ti tuffi oltre un muro e superi d'un balzo un mucchio di neve e detriti per scappare alle creature. Poi, mentre ti rialzi in piedi e ti metti a correre, fai ricorso alle tue facoltà Ramastan di mimetizzazione e alle tue difese psichiche per aumentare le tue possibilità di successo. È una mossa saggia: gli orrori vestiti di nero ti inseguono, ma ben presto perdono le tue tracce, mentre ti addentri sempre di più tra le rovine di Xaagon.

Vai al **270**.

257

Ti tuffi di lato, ma reagisci con troppa lentezza e non riesci a evitare la punta affilata dell'asta. Tagazin ti infilza senza pietà, e un dolore insopportabile invade ogni millimetro del tuo corpo. Poi un'esplosione di fuoco incandescente ti fa perdere i sensi e, in un istante di puro terrore, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima dell'elmo del potere, fabbricato da Naar stesso, il dio delle Tenebre. Tragicamente, la tua vita e la tua missione si concludono qui.

258

Riesci con pazienza a manipolare il meccanismo che regola il lucchetto servendoti esclusivamente del potere della tua mente. Alla fine senti un forte *click*, e la porta incrostata di ghiaccio cigola lentamente fino ad aprirsi.

Davanti a te si stende un corridoio vuoto e buio. Prima di lasciare la cella, ti fermi un istante per cercare di scoprire con l'aiuto della tua Arte Superiore della Difesa dove si trovino le tue armi e il tuo equipaggiamento. Senti che sono lontani. Guidato dalle tue sensazioni, volti a destra e ti allontani lungo il passaggio in cerca di loro.

Il corridoio sporco e coperto di ghiaccio ti conduce tortuosamente ancora più in profondità nelle viscere del misterioso vascello. Esplori un labirinto di stive vuote, le cui pareti sono avvolte da strati di cristallo scintillante, e passi attraverso sale dal soffitto basso che, malgrado il freddo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine la tua ricerca si conclude davanti a una porta grigia, sorvegliata da due zombi Drakkar armati di lance. I rumori che avevi sentito nella cella sono ora cessati, e così anche il movimento della nave. Capisci che il vascello ha attraccato.

Da dietro una sporgenza di cristallo curvata, spii le due sentinelle Drakkar mentre consideri la prossima mossa.

Se decidi di attaccare le guardie a mani nude, vai al **243**.

Se preferisci servirti delle tue Arti Superiori e facoltà Ramastan, vai al **336**.

259

Con gli ululati e le grida delle creature infernali che ti echeggiano nelle orecchie, ti affretti giù per la rampa scivolosa, nelle claustrofobiche profondità di questo edificio mezzo sepolto dal fango. Dapprima gli ululati dei tuoi inseguitori ti sembrano rabbiosi, come quelli di un branco di lupi affamati che inseguono la preda, ma d'un tratto ti accorgi che quelle non sono grida di rabbia, bensì di gioia. Le creature del caos si stanno godendo la vista di te che corri incontro al tuo destino!

Ti fermi di scatto ma capisci che è troppo tardi. Con raggelante rapidità, le scale si aprono sotto i tuoi piedi, e tu cadi a capofitto in una fossa buia e profonda.

Vai al **59**.



260

Mentre la prima linea di Drakkar urlanti si scaglia contro di voi, tu avanzi a respingere l'attacco, l'arma che semina distruzione e morte tra le fila nemiche. Incontri resistenza, anche se la tua lama non trova carni o armature, bensì un materiale della consistenza della gelatina. Ti sembra di combattere contro un'orda di fantasmi senza sangue, le cui membra putrescenti hanno la forza della gomma. La prima linea cede, ma già una seconda è pronta ad attaccarti con cieca furia.

Marinai Drakkar (zombi):
Combattività 42 Resistenza 42

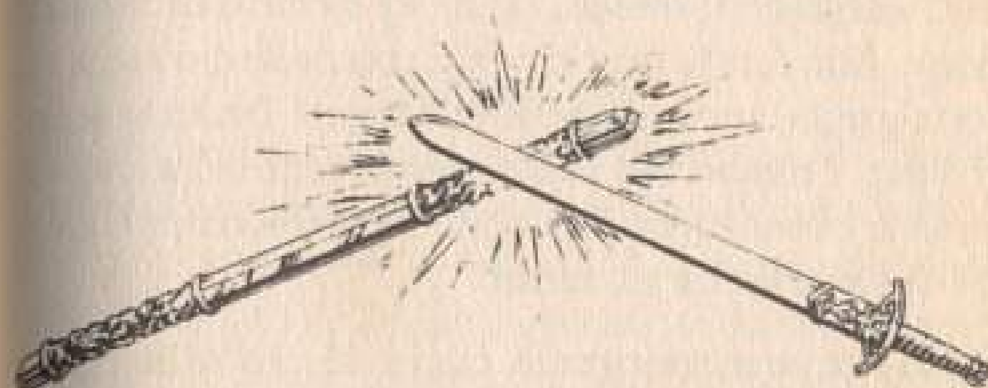
Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento in cinque scontri o meno, vai al **37**.
Se il combattimento dura sei scontri o più, vai al **124**.

261

Mentre gli insetti si portano a meno di un metro da te, all'improvviso i gusci neri scintillanti si ricoprono di spine affilate come rasoi. Poi la creatura in testa emette una sorta di acuto ululato: il segnale per l'attacco. Tutte assieme, le creature saltano in aria e ti cadono addosso. Ti dibatti disperatamente nel tentativo di evitare le spine taglienti come stiletti.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **160**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **43**.



262

Le tue Arti Superiori ti avvertono che l'asta sta per scaricare un altro fascio d'energia. Se toccherai quell'arma magica, sarai tu la vittima della sua scarica.

Consapevole del pericolo, ritiri rapidamente la mano e, invece di afferrare l'asta, carichi in direzione del gruppo di zombi Drakkar e ti tuffi in mezzo a quelli che bloccano l'uscita.

La rapidità della tua azione lascia i tuoi avversari a bocca aperta e semibarcollanti, e, quando essi si voltano verso la porta, di te non c'è più traccia.

Una volta certo di non essere seguito, ti fermi un attimo e con l'aiuto della tua Arte Superiore della Difesa cerchi di scoprire dove si trovano le tue armi e il tuo equipaggiamento. Senti che non sono troppo lontani. Guidato dalle tue sensazioni, volti a destra e ti allontani lungo il corridoio in cerca di loro.

Il corridoio sporco e coperto di ghiaccio ti conduce tortuosamente ancora più in profondità nelle viscere del misterioso vascello. Esplori un labirinto di stive vuote, le cui pareti sono avvolte da strati di cristallo scintillante, e passi attraverso sale dal soffitto basso che, malgrado il freddo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine la tua ricerca si conclude davanti a una porta grigia, sorvegliata da due zombi Drakkar armati di lance. I rumori che avevi sentito nella cella sono ora cessati, e così anche il movimento della nave. Capisci che il vascello ha attraccato.

Da dietro una sporgenza curva di cristallo, spii le due sentinelle Drakkar mentre consideri la prossima mossa.

Se decidi di attaccare le guardie a mani nude, vai al **243**.

Se preferisci servirti delle tue Arti Superiori e facoltà Ramastan, vai al **336**.

263

Prima che i resti mozzati dei tuoi avversari possano rinsaldarsi a formare altre creature da incubo, con un calcio li getti nella fossa, dove vengono divorati dai mille mostricciatoli che popolano la palude sotterranea.

Senza voltarti indietro, risali la rampa di scale e fuggi lungo la riva della palude verso una macchia d'alberi avvolti dalla nebbia. Mentre attraversi il bosco, individui nuovamente la presenza di Tagazin: delle tracce fresche indicano la direzione che ha preso, perciò ti avvii anche tu, seguendo con facilità le impronte delle grandi zampe artigliate nel terreno soffice. Le tracce ti conducono attraverso dei cespugli spinosi verso una leggera salita coperta di muschio e fanghiglia. Raggiunta la cima, percorri con lo sguardo il panorama circostante.

Vai al **150**.

264 *(fig. 16)*

Segui il Capitano Lanza mentre corre giù per le scale e si precipita lungo il viale che conduce direttamente al porto. Mentre si fa avanti il Comandante grida ordini ai soldati della guarnigione che stanno scappando dalla banchina, ma nessuno sembra sentirlo, mentre il terrore dilaga. Raggiungi una curva del viale e vedi la grande imbarcazione nera fermarsi accanto al muro del porto. Immediatamente un'orda di morti viventi balza sulla banchina e parte all'inseguimento dei lenciani in fuga; gli occhi delle creature ardono di una luce innaturale, mentre grida inumane e raccapriccianti squarciano l'aria quando le armi si abbattono sulle prede umane.

Lanza riesce a formare con una decina dei suoi uomini migliori una linea difensiva che attraversa tutta la strada. Gli scudi che si toccano a fermare un muro di ferro e le spade tese in avanti e pronte a colpire, i valorosi lenciani si stringono preparandosi a respingere l'attacco dei morti viventi. Il pugnace Capitano



(fig. 16) La spada del lenciano è corrosa dal sangue dello zombi.

grida ai suoi parole di incoraggiamento, ma è evidente che negli animi dei soldati il terrore regna sovrano: i visi coperti di sudore malgrado il freddo e gli occhi spalancati ne sono prova inconfutabile.

Lanciando grida di pura malvagità, la massa di zombi avanza abbattendosi sulla linea difensiva avversaria, colpendo la muraglia di scudi con le lame arrugginite. I lenciani resistono combattendo furiosamente, spaccando ossa e staccando teschi, ma sono costretti a cedere di fronte all'avanzata nemica.

Poi, all'improvviso, dal centro dei ranghi nemici una spaventosa creatura vestita di abiti neri ridotti a brandelli avanza verso il muro di scudi. Un soldato lenciano si volta e conficca la spada nella carne molliccia della creatura, ma subito la lama dell'arma si sgretola, corrosa dal sangue velenoso e maleodorante dello zombi. Un attimo dopo il veleno tocca il soldato stesso, il quale cade a terra gridando e afferrandosi quella parte del corpo che fino a un attimo prima era stata la sua mano. La creatura emette uno spettrale grido di malvagia soddisfazione, balza oltre al corpo del soldato e avanza verso di te, gli occhi illuminati da una luce assassina e i neri artigli tesi in avanti, pronti a straziarti le carni.

Cabalah:

Combattività 48 — Resistenza 45

Questa creatura è immune allo Psicolaser e al Raggio Ramas.

Puoi fuggire dopo tre scontri del combattimento andando al **76**.

Se rimani e vinci il combattimento, vai al **209**.

265

Mentre ti avvicini alla cortina luminosa, i tuoi sensi ti allertano: sei in grave pericolo. Con difficoltà, fai tacere i tuoi istinti e ti costringi ad avanzare nella luce; immediatamente un'ondata di acuto dolore investe il tuo corpo non appena la cortina di luce ti inghiotte. Ti contorci per il dolore e ti senti sollevare in aria: perdi 10 punti di Resistenza.

Sei sul punto di perdere i sensi quando all'improvviso la luce svanisce, e tu ti ritrovi in ginocchio su un pavimento di cristallo nero, a fissare il riflesso del tuo volto provato dal dolore sulla superficie lucida. Ti sollevi faticosamente in piedi e con tuo orrore vedi sopraggiungere tre creature dall'arcata aperta. Sono armate di tridenti affilati, che stringono nelle grandi mani verdastre di cadaveri.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **287**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e vuoi usarla, vai al **96**.

Se non possiedi o preferisci non usare né l'arco né quest'Arte Superiore, vai al **64**.

266

Chinandoti in avanti per meglio affrontare il vento che ancora soffia impetuoso, avanzi verso il cancello scardinato della cittadella, un tempo di certo un ingresso maestoso.

Mentre ti avvicini all'arco, vedi attraverso il nevischio alcuni edifici in rovina. Inoltre, avverti anche un rumore - un basso ronzio - che echeggia assieme all'ululato del vento. Ti fermi per ascoltare e immediatamente capisci che il rumore proviene dalla spirale di cristallo.

Avanzi con cautela verso l'arcata e ti trovi a pochi metri da essa quando all'improvviso il tuo sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo. Un attimo dopo una decina di zombi Drakkar emerge dalla tempesta e si dirige a rigido passo di marcia in direzione del cancello. Per evitare di essere visto sei costretto a nasconderti entro un portale buio che si trova alla base del muro del fortino. Qui scopri una rampa di scale che sale fino a una stanza abbandonata che una volta serviva come posto di guardia.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **202**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **107**.

267

I guerrieri zombi esaminano con attenzione la stiva, passando e ripassando a brevissima distanza dal tuo nascondiglio. Ciò nonostante, non vieni scoperto: le tue arti Ramas hanno impedito che i nemici individuassero la tua postazione. Attendi con pazienza che i Drakkar lascino la stiva e nel frattempo pensi con preoccupazione alla ciurma lenciana: dal ponte superiore non senti più provenire i rumori della battaglia e temi fortemente che i tuoi marinai possano essere stati uccisi.

Se decidi di seguire gli zombi che stanno lasciando la stiva, vai al **186**.

Se preferisci rimanere nascosto, vai al **314**.

268

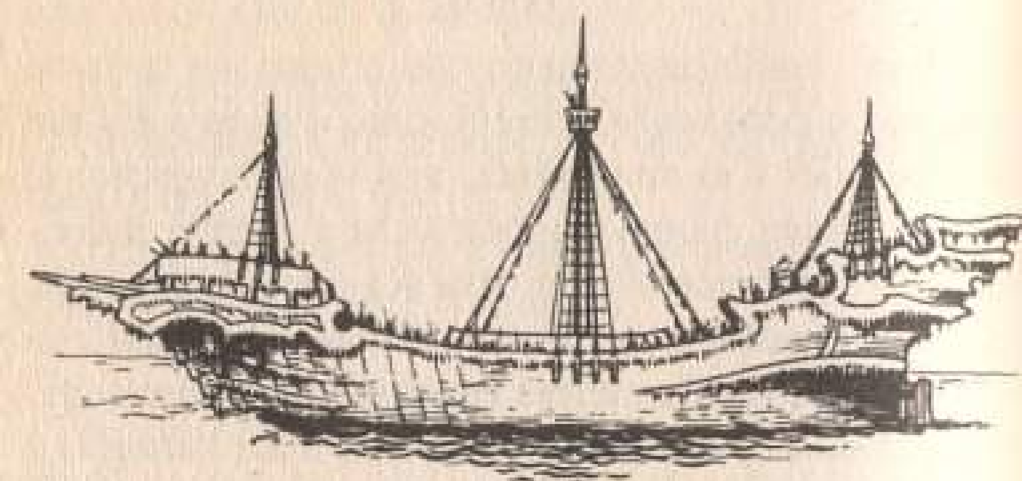
Estrai l'arma e la lanci contro il coperchio di cristallo, il quale si frantuma all'istante, emanando un alone di

energia che si dissipa rapidamente. Ritiri l'arma e afferri velocemente la chiave, facendo attenzione a non toccare né il coperchio né il piedestallo. (Annota questa Chiave di Onice tra gli Oggetti Speciali che porti in tasca).

Inserisci la chiave nella porta e scopri che entra perfettamente nella serratura. Giri la chiave, sicuro che così la porta si aprirà, permettendoti di accedere all'ambiente adiacente.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 6, vai al **50**.
Se va da 7 a 9, vai al **6**.



269

Atterri malamente, ti spezzi le gambe e il bacino e non sei più in grado di muoverti. Cercando di contrastare il dolore, fai ricorso alle tue capacità curative, ma purtroppo, prima che le tue ossa si siano riprese abbastanza da permetterti di scappare, vieni sepolto da una valanga di detriti e macerie.

Il tuo incredibile coraggio ha causato la morte del Signore della Morte Ixiataaga e ha salvato così migliaia di anime da una schiavitù che durava da millenni. Fin tanto che ci sarà del Bene nel Magnamund, non verrai mai dimenticato. Purtroppo, la morte è il prezzo che devi pagare per questa vittoria. La tua vita e la tua missione si concludono qui, nella spirale di cristallo di Xaagon.

270

Ti imbatti ben presto in una torre di guardia in rovina, dove ti fermi per riposare e cercare di capire dove ti trovi. Attraverso un foro nella parete di vetro della torre vedi alcune rampe di pietra che danno accesso alla grande arcata della spirale di cristallo. Nascosto, osservi il traffico di guerrieri zombi che passa sotto l'arcata. Il basso ronzio che avevi avvertito in precedenza ora è diventato più forte, quasi dolorosamente intenso. Le vibrazioni provocate dal suono sono così forti che lasciano delle onde nella neve.

Tendi il collo per vedere la punta della spirale e rabbrividisci di paura quando individui la presenza del Signore della Morte. L'aura di malvagità che lo circonda ti fa sudare freddo, ma respingi il terrore e decidi di entrare nella torre a spirale. Devi assolutamente sconfiggerlo. Con pazienza attendi nella torre in rovina, osservando gli schiavi che vanno e vengono. In questo lasso di tempo devi consumare un Pasto o perdere 3 punti di Resistenza, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto.

Per proseguire, vai al **335**.

271

Esci dal boccaporto e ti affretti lungo il ponte in direzione di alcuni scalini che salgono verso la poppa rialzata. Il timone si trova al centro del ponte posteriore, e dentro alla cabina che lo protegge trovi Prarg intento ad esaminare una grande sfera di vetro montata su una base ornamentale di scintillante pietra nera. Un basso ronzio e un debole bagliore verdastro si irradiano dalla sfera, la quale a sua volta è connessa attraverso tubi d'argento e fili di metallo intrecciati al timone che comanda la nave.

"Che cosa ne pensi, Grande Maestro?" ti chiede Prarg, visibilmente perplesso. Ispezioni il marchingegno da vicino e giungi alla conclusione che si tratta di un meccanismo a propulsione che controlla i movimenti della nave. Dopo un attento esame, sei certo di riuscire a governare l'imbarcazione.

"Bene, Grande Maestro" egli prosegue, fissando perplesso il complicato armamentario, "di certo è un'imbarcazione robusta. Ma sei sicuro che ti possa trasportare a Ixia?"

"Sì, assolutamente" replichi. "In effetti sono certo che sarà più sicuro attraversare il Tozaz con questa nave di quanto lo sarebbe stato con la nave da ghiaccio della flotta lenciana".

Prarg sporge il capo fuori dalla finestra ad osservare i resti dell'imbarcazione affondata e dice: "Spero che tu abbia ragione, Grande Maestro. Lo spero di tutto cuore".

Vai al **18**.

272

Servendoti delle tue facoltà avanzate, intensifichi la vista per poter mettere a fuoco il nemico che sta calando dal cielo. Mentre l'immagine diventa più grande, vedi il capo-stormo che tiene in mano un oggetto che emette un'aura maligna intensissima. Da lontano sembra una sorta di piatto di metallo con un'asta infissa nella parte inferiore. Non sapendo bene quale possa essere il suo impiego, capisci comunque che si tratta di un'arma che verrà usata contro di te.

Incalzato dalla paura, aumenti il passo, deciso più che mai a raggiungere il Cancello dell'Ombra prima che Tagazin o i nuovi arrivati riescano a fermarti.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole o più, vai al **230**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **3**.

273

Essendoti servito della magia della Confraternita per salire, ora vi fai nuovamente ricorso per scendere. L'incantesimo - *Caduta Lenta* - ti permette di scendere gentilmente a terra sul pavimento nero come il carbone. Poche parole magiche, e l'effetto dell'incantesimo è cancellato. Ti affretti verso l'uscita immersa nell'oscurità.

Vai al **300**.

274

Qualche attimo prima di perdere conoscenza, ti spingi verso l'alto ed emergi alla superficie del lago per

riempirti d'aria i polmoni che stanno per scoppiarti. Sulla banchina, una creatura vestita di nero viene attratta dal rumore degli spruzzi; volta la testa e guarda verso di te, gli occhi rossi ardenti come due tizzoni. Inali rapidamente e ti rituffi sotto la superficie, pregando di tutto cuore che la creatura non ti abbia visto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale ora va da 0 a 5, vai al **116**.
Se è 6 o più, vai al **157**.



275

Allontani la mano dalla Spada del Sole ed estrai un'altra arma appena in tempo per parare l'attacco dell'abominevole bestia. Per la prima volta hai occasione di vedere la creatura, illuminata dalla luce di un lampo. È una vista che ti fa accapponare la pelle: dall'enorme corpo simile a quello di un orso si levano dozzine di viscidi tentacoli forniti di artigli avvelenati, e dalla testa da rettile emerge un corno ricurvo lungo quanto uno spadone.

La creatura indietreggia di qualche metro, poi grugnisce e si prepara a sferrare il secondo attacco.

Mhagani di Ixia:
Combattività 40 Resistenza 60

Puoi sfuggire al combattimento dopo il terzo scontro andando al **56**.
Se vinci il combattimento, vai al **16**.

276

Tocchi il pavimento con grazia felina, rotoli su te stesso per diminuire la forza dell'impatto e poi ti rialzi in piedi. Il danno subito è minimo: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **36**.

277

La creatura balza dal pontile sul ponte della nave e fa per affondare la lama della sua arma di ghiaccio nel tuo viso. Pari l'attacco con la Spada del Sole, ed ecco che un lampo di scintille esplode allorché le due formidabili armi entrano in collisione.

Ziog:
Combattività 49 Resistenza 42

Questo zombi è immune ad ogni forma di attacco psichico, tranne che al Raggio Ramas e al Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento, vai al **70**.

278

Raggiungi il tetto e noti che al centro c'è un buco parzialmente nascosto da piante rampicanti coperte di spine velenose. Strappi i rami, stando attento a non graffiarti, e scopri una rampa di scale, coperta di uno strato di viscida fanghiglia, che scende all'interno di questo edificio semisommerso dalla melma.

Purtroppo la rampa di scale ti distrae da un pericolo più imminente. All'improvviso i tuoi sensi Ramas ti avvertono di una minaccia: ti volti di scatto e ti ritrovi faccia a faccia con un'orda di mostri, composta da cadaveri umanoidi coperti di bubboni e guerrieri scheletro dalle ossa ormai marcite. È una visione orribile, un reggimento di zombi attratto dall'odore della tua carne. Un brivido ti percorre la schiena quando capisci di essere la loro preda.

I morti viventi ti hanno seguito fin qui lungo la palude, e ora stanno salendo sul tetto a grande velocità. Ululando come spettri infuriati, si scagliano su di te in un disperato tentativo di ucciderti.

Orda del Caos:
Combattività 52 Resistenza 50

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Puoi fuggire dopo sei scontri andando al **235**.
Se vinci questo combattimento, vai al **190**.

279

Fai ricorso alla forza della tua mente per dar vita ad una sfera di energia psichica. I Drakkar sono vicinissimi a te quando scagli la sfera di fiamme in mezzo al gruppo. Dopo un'esplosione accecante, tre zombi vengono ridotti a mucchietti di cenere, mentre gli altri vengono scagliati all'indietro dall'ondata di energia psichica.

Sollevi l'arma e ti affretti verso le scale, ma, con tua grande sorpresa, gli zombi Drakkar si sollevano rapidamente e ti attaccano da ogni lato.

Zombi Drakkar (sotto shock psichico):
Combattività 20 Resistenza 40

Questi esseri sono sensibili ad ogni forma di attacco psichico; raddoppia tutti i punteggi aggiuntivi normali.

Se vinci questo combattimento, vai al **79**.

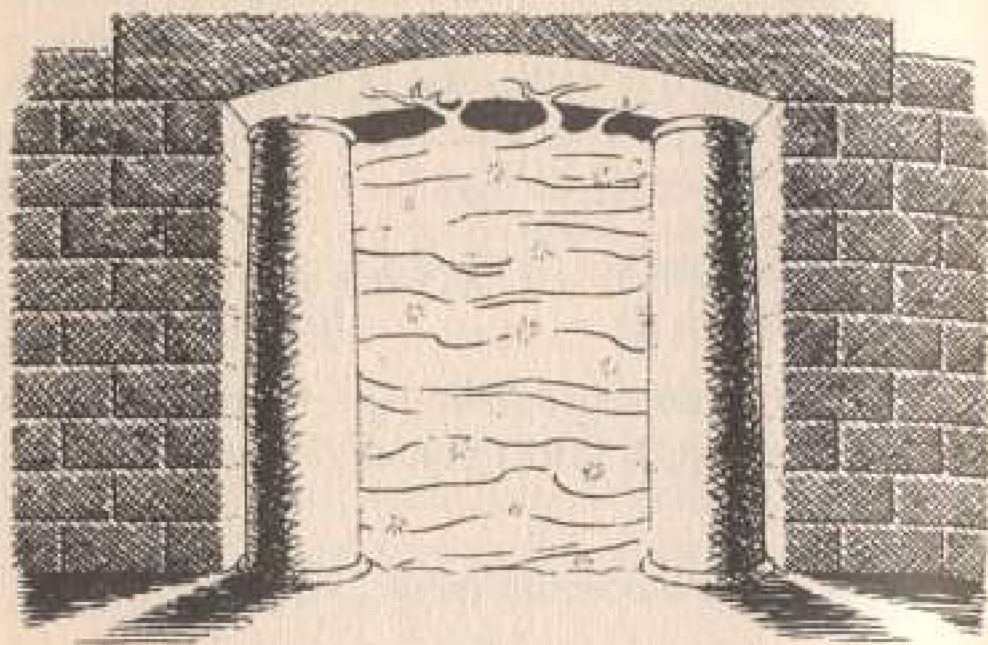


280

Ti tuffi di lato per evitare il fascio di energia. La sfera di fiamme passa sopra la tua schiena ed esplode nella parte più distante della stanza con effetti devastanti, aprendo nella parete di cristallo durissimo una breccia di più di tre metri di diametro. Le schegge schizzano tutt'attorno, ma grazie ai tuoi riflessi fulminei, perdi solo 1 punto di Resistenza.

Balzi in piedi e all'improvviso prendi l'iniziativa e carichi contro il Signore della Morte.

Vai al **12**.



281

Ti sfili l'arco di spalla e fai partire una freccia contro la creatura più vicina. Il proiettile segue una traiettoria ad arco nel cielo innevato e colpisce il bersaglio, ma, con tuo grande disappunto, lo trapassa e si va a conficcare in un muro distante.

La creatura emette un suono che assomiglia molto ad una risata di scherno. Da una tasca della tunica nera estrae un'asta argentea che punta contro la tua testa, mentre i compagni spettrali girano in cerchio nel tentativo di portarsi alle tue spalle. Di riflesso ti tuffi per cercare riparo, evitando così una sicura decapitazione, mentre un fascio d'energia si leva dalla punta dell'asta e passa a pochi millimetri dalla tua schiena per andare a esplodere contro una colonna di cristallo: perdi 2 punti di Resistenza.

Ti alzi in piedi e corri, ma la tua fuga viene bloccata dalle altre due creature. Devi affrontarli tutti e tre in combattimento.

3 Cabalah:

Combattività 56	Resistenza 54

Queste creature sono immuni allo Psicolaser e al Raggio Ramas.

Puoi fuggire dopo quattro scontri andando al **41**. Se vinci questo combattimento, vai al **293**.

282

Banedon afferra una scatoletta di legno, che giace su una scansia, mezza sepolta da pergamene e mappe geografiche; soffia via la polvere dal coperchio, poi te la porge e ti dice di aprirla. All'interno scopri un dischetto di platino legato ad una cordicella intrecciata.

"Prendi l'amuleto, Lupo Solitario: ti proteggerà dal male. Potresti avere bisogno dei suoi poteri mentre ti trovi a Ixia".

Fai come ti dice il tuo amico, poi chiudi la scatola e gliela restituisci.

(Annota questo Amuleto di Platino - che porti appeso al collo - sulla lista degli Oggetti Speciali del tuo Registro d'Azione. Non è necessario rinunciare ad un altro oggetto in suo favore, se già hai con te il numero massimo di oggetti concesso.)

Vai al **57**.

283

Scoraggiati dall'impossibilità di distruggerti psichicamente, gli esseri si ritirano nell'angolo più lontano della stanza, dove si solidificano in creature dall'aspetto raccapricciante. Le volute di fumo, infatti, si sono ora materializzate in sei figure dalle sembianze di grandi insetti, con gambe lunghe e magre e occhi rossastri che ti fissano con intenti malvagi. Emettendo versi acuti ed eccitati, le sei creature avanzano verso di te.

Se decidi di sfuggire a questi insetti soprannaturali, vai al **98**.

Se possiedi un arco e desideri usarlo, vai al **244**.

Se non vuoi fuggire o se preferisci non usare un arco, vai al **115**.



284

Guidi la nave lungo una striscia di stretti fiordi che traccia un'incerta rotta tra questo pericoloso labirinto di iceberg. Usando un misto di segnali a mano e messaggi telepatici, invii indicazioni al timoniere a poppa della nave. È un procedere snervante, che ben presto mette a dura prova gli animi di tutti quelli a bordo. Spesso le tue capacità visive vengono oscurate da sbuffi di nevischio che danzano sul ponte, spazzati dalle cime delle montagne di ghiaccio. Durante queste spruzzate violente, vieni spesso momentaneamente accecato, ma grazie alle tue facoltà e ai tuoi istinti di Ramas, le uniche risorse su cui puoi contare, la navigazione procede. All'incessante ululare del vento si unisce il sinistro cigolio dello scafo che graffia e sfiora i banchi di ghiaccio sommersi. La ciurma è chiaramente terrorizzata: per la gran parte i marinai si riparano dietro la ringhiera, gli occhi pieni di terrore fissi sulla parete di ghiaccio che si sta avvicinando, le labbra che mormorano silenziose preghiere alla dea Ishir.

Poi, quasi senza preavviso alcuno, il vento carico di nevischio cala, e la nave emerge dalla zona degli iceberg nelle acque del Tozaz. L'equipaggio si rallegra, sollevato al pensiero che le difficoltà causate dagli imprevedibili e pericolosissimi iceberg siano cessate. Un marinaio stappa una bottiglia di rum, che ha tenuta pronta per le occasioni speciali; ingurgita una generosa sorsata, poi passa la bottiglia a te. Proprio quando stai per bere, la voce del timoniere echeggia sul ponte: "Nave a prua!"

La paura torna a farsi sentire sia nel tuo animo che in quello dell'equipaggio, mentre ti volti per scrutare con occhi di falco il distante vascello.

Vai al **195**.

285

Per ben due volte tenti di prendere al lazo la sporgenza rocciosa, ma senza successo; stai per tentare una terza volta quando d'un tratto un terribile dolore ti trapassa

la gamba destra. La bestia della fossa, che ancora non sei riuscito a vedere, ha stretto le fauci attorno al tuo polpaccio e sta cercando di trascinarti sotto la superficie della palude. Lasci cadere la corda (cancellala dal Registro di Guerra) e abbassi la mano per sfoderare l'arma. Con la fanghiglia puzzolente che ti lambisce il mento, cerchi disperatamente di colpire alla cieca nel tentativo di liberarti dalla stretta delle mascelle della creatura.

Suggaz:

Combattività 44	Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **67**.



286

Le tue sviluppate facoltà Ramas individuano una porta segreta nascosta nella parete più lontana di questa stanza. La porta è molto ben costruita, praticamente non individuabile dall'occhio umano, ma ad un esame più attento essa rivela una sporgenza di roccia al centro. Allunghi la mano in direzione della sporgenza e il calore della tua pelle mette in funzione una serratura nascosta: la porta segreta si apre silenziosamente, rivelando un passaggio immerso nell'oscurità.

Se decidi di entrare nel passaggio, vai al **94**.

Se preferisci ignorare il passaggio e lasciare la sala passando dalla stessa porta per cui sei entrato, vai al **334**.

287

Estrai una freccia e la fai partire contro la creatura in testa al gruppo. Con tuo grande disappunto, vedi il proiettile trapassare il petto dello zombi senza incontrare alcuna resistenza e schiantarsi contro il muro senza conseguenze.

Lasci cadere l'arco e la freccia ed estrai l'arma appena in tempo per parare il veloce attacco.

3 Kajarda:

Combattività 48	Resistenza 42

Queste creature sono immuni ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci questo combattimento in sei scontri o meno, vai al **32**.

Se vinci questo combattimento in sette scontri o più, vai al **213**.

288

Il tuo sesto senso di Ramas ti avverte di un pericolo imminente. Reagisci senza indugio e ti volti appena in tempo per vedere la creatura infilzata dalla lancia liberarsi dall'albero. Furente di rabbia, essa avanza a

balzi lungo il ponte, fendendo l'aria con i suoi artigli avvelenati.

Ziog (danneggiato):
Combattività 39 Resistenza 32

Questa creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se vinci il combattimento, vai al **159**.

289

Diverse ore trascorrono prima che la tempesta di neve si cheti, permettendoti così di lasciare la grotta e riprendere il solitario cammino verso Xaagon. Raggiungi la fine del passo da dove, per la prima volta, vedi chiaramente la terribile cittadella del Signore della Morte. Un tempo, millenni or sono, questa città era la dimora di una civiltà ricchissima di tradizioni; oggi i palazzi di cristallo e i templi di Xaagon sono occupati dal Signore della Morte e dalla sua orda malvagia.

Prosegui il tuo cammino attraverso la neve profonda e il ghiaccio scivoloso verso le torreggianti mura di Xaagon. La città è dominata da una spirale di cristallo che sembra affondare come un pugnale nel cielo tempestoso e che trae luce dalle nuvole nere che turbinano attorno alla sua cima. Dalla punta affilata si irradia un bagliore rossastro che si diffonde sul territorio circostante: sembra un faro infernale che getta un fascio sanguigno su un mare morto di ghiaccio.

A poco a poco, mentre entri nell'ombra della torre esterna di Xaagon, vedi due possibili accessi alla cittadella. Il primo è vicino alla costa, ed è costituito da una breccia nel muro meridionale; il secondo è un cancello mezzo scardinato nel muro ad ovest. Nessuna delle due possibili entrate sembra custodita.

Se decidi di entrare a Xaagon attraverso la breccia della parete sud, vai al **165**.

Se invece scegli l'entrata del cancello ovest, vai al **266**.



290

Il tuo colpo finale fa gridare il teschio che Ixiataaga ha per testa tanto forte che le pareti cominciano a tremare, e così anche il piedestallo. L'Asta della Morte si disintegra tra le mani scheletriche del Signore della Morte, il quale cade all'indietro nel fossato di fiamme. Ma prima di affondare nella lava incandescente, il corpo di Ixiataaga si polverizza in una nube di cenere che viene risucchiata dal vortice del Cancello dell'Ombra, assieme ai resti dell'Asta della Morte.

La tua vittoria sul Signore della Morte ha liberato i morti di Ixia da una schiavitù che li teneva incatenati da millenni. Ora, almeno, le loro anime tormentate

possono riposare in pace. Hai distrutto una grande entità maligna, ma così facendo hai anche rimosso il potere che teneva lontano i segni del tempo. Ora il tempo ritorna a Xaagon.

Ansioso di lasciare il posto, balzi oltre il fossato di fiamme e corri verso l'arcata. Ma mentre la stai attraversando, senti una tremenda esplosione che scuote dalle fondamenta la spirale di cristallo. Il terrore ti serra il cuore non appena ti rendi conto che l'intera città di Xaagon sta crollando.

Vai al **196**.

291

Decidi di ignorare l'aura maligna che aleggia a bordo della nave e cerchi di dormire per qualche ora; non riesci però a rilassarti un solo minuto, tanto quella insidiosa presenza ti tormenta la mente. Abbandoni il tentativo di dormire e invece esci a guardare la possente prua della nave che fende le onde schiumanti del mare di Tozaz: perdi 2 punti di Resistenza.

L'oscurità lascia il posto a un'alba strana che getta la sua luce acquosa su un nuovo pericolo. Nel semi-bagliore grigiastro vedi almeno un migliaio di iceberg più avanti che si stendono sull'orizzonte lontano quanto l'occhio può vedere. Il cuore ti diventa pesante: fare rotta in mezzo a quel labirinto di ghiaccio potrebbe rivelarsi un'impresa impossibile.

Se decidi di prendere in mano il timone della nave mentre vi avvicinate alla colonia di iceberg, vai al **51**.

Se decidi di restare a prua e agire come navigatore anziché come timoniere, vai al **189**.

292

Il corridoio immerso nell'oscurità scende gradualmente verso una piattaforma che guarda su una sala a due piani. Decine e decine di schiavi zombi, vestiti d'armatura e di abiti cenciosi, sono intenti a varie occupazioni tra fuochi verdi e fumi nauseabondi che si levano in volute verso il soffitto. Dalle pareti della stanza emergono leve e ruote di comando di ogni tipo. È evidente che ti trovi nella cabina di controllo e pilotaggio del vascello.

Vai al **127**.

293

Sferri il colpo finale, e le creature crollano a terra, mentre i loro corpi subiscono un'orrenda modificazione: si restringono lentamente, si contraggono e svaniscono fino a che di loro non restano che tre pozzanghere maleodoranti di veleno nero coperte da stracci neri anch'essi.

Rinfoderi rapidamente l'arma e ti addentri nelle rovine di Xaagon, ansioso di allontanarti il più in fretta possibile dai resti dei tre Cabalah.

Vai al **270**.

294

Fissi negli occhi il mostro che si avvicina e tendi i muscoli per respingere il suo attacco.

Se possiedi la Spada del Sole, vai al **341**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **75**.

295

Ti allontani dall'orda di scheletri e rimani nascosto in un edificio vuoto che si trova vicino alla base della torre di guardia fino a quando non sei certo che la strada sia libera. Quando decidi di uscire dal tuo nascondiglio, senti la voce del Capitano Lanza echeggiare sopra il frastuono della battaglia: "Per Lencia e per la Casa di Sarnac!" Nonostante l'inizio poco incoraggiante, il Capitano e i suoi uomini sono riusciti a battere il nemico e a costringerlo a indietreggiare, e ora si trovano non troppo lontano dalla banchina. Corri giù per la strada in direzione del porto e ti unisci a loro in una piazzetta dal selciato di pietra.

"Capitano... dobbiamo salvare la nave da ghiaccio!" gridi, indicando l'imbarcazione, che proprio in quel momento viene attaccata da un'orda di zombi. "È vero!" replica il soldato con voce decisa. Riunisce poi una manciata di uomini per formare un muro protettivo attorno a te e, nell'attimo in cui i loro scudi si toccano, avanzate verso la nave da ghiaccio.

A venti metri circa dalla banchina ti allontani dalla protezione dei loro scudi e scatti verso il pontile che collega il molo alla nave. Ti trovi a metà del pontile quando all'improvviso vieni attaccato da un gruppo di guerrieri-scheletro, ciascuno armato d'ascia o di spada. Balzi in mezzo alla pattuglia nemica e in pochi secondi elimini gli avversari. Ma, proprio mentre l'ultimo degli zombi crolla a terra, il corpo quasi troncato a metà, senti un rumore alle tue spalle che ti fa voltare di scatto.

Vai al **78.**

296

D'un tratto l'arrogante risata cessa: il Signore della Morte ha visto qualcosa che ha scosso la sua sicurezza di vittoria e invincibilità. I tuoi sensi ti dicono che si tratta dell'Asta del Potere, una delle poche armi esistenti in grado di distruggerlo.

Fai un passo in avanti, ansioso di sfruttare il vantaggio, ma il Signore della Morte è veloce a reagire. Emette un suono gutturale, e un attimo dopo un fascio di energia erompe dalla punta dell'Asta della Morte e avanza velocissimo verso il tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, aggiungi 1. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi anche 1.

Se il totale ora va da 0 a 2, vai al **55**.
Se va da 3 a 6, vai al **331**.
Se è 7 o più, vai al **93**.



297

Ti avvicini alla base della colonna di destra e posi le mani sulla sua liscia superficie. Poi, aiutato dalla tua

agilità naturale, cominci a salire verso l'apertura che separa la cima della colonna dal soffitto.

L'ascesa è difficile, e ancor di più perché l'energia che si irradia dalla colonna ti brucia i palmi delle mani e la parte esposta della tua pelle, sul lato sinistro del viso: perdi 5 punti di Resistenza.

Se hai raggiunto il rango di Cavaliere del Sole, vai al **273**.

Se devi ancora raggiungere questo rango, vai al **49**.



298

Per cinque ore rimani nel nascondiglio ad ascoltare i rumori che echeggiano attraverso le parti distanti del vascello. In questo lasso di tempo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza. A poco a poco capisci che la misteriosa imbarcazione sta rallentando per prepararsi all'attracco. Ansioso di sfuggire, lasci il tuo nascondiglio e sali le scale fino a raggiungere il ponte superiore. Nelle ore che hai trascorso nella stiva, lo shock per avere assistito alla risurrezione dei lenciani si è a poco a poco trasformato in rabbia. Giuri di vendicare le anime del tuo equipaggio ed estrai l'arma, pronto ad attaccare l'orda di zombi Drakkar disposti in fila sul ponte. Ma prima di poter agire, senti un brivido correrti lungo la schiena quando ti accorgi che il vascello si è fermato. Un rombo echeggia per la nave, e diversi portali si aprono dalla parete che ti circonda; fasci di luce illuminano il ponte della tua nave prigioniera, e dozzine di zombi Drakkar emergono dai portali e si riversano sulla nave come segugi affamati. Sei costretto a rinunciare al tuo piano d'attacco, perché ora i nemici sono troppo numerosi. Ma non tutto è perduto. Nella confusione che segue, hai l'opportunità di scappare dalla nave e di infilarti in uno dei portali.

Vai al **320**.

299

Con riluttanza ti allontani dalla porta e scendi nella sala d'ingresso. Sei ancora deciso a sconfiggere il Signore della Morte, ma per farlo devi raggiungere i piani superiori della torre a spirale. Non avendo trovato un'alternativa, entri nell'arcata di luce.

Vai all'**8**.

300 *(fig. 17)*

Un senso di disagio ti fa rallentare il passo mentre ti avvicini all'uscita immersa nell'oscurità. Il basso ronzio che da quando sei entrato è stato una presenza costante nella spirale di cristallo è diventato ora quasi insopportabile. Non fosse stato per le tue facoltà Ramas, il tuo udito avrebbe subito danni irreparabili.



(fig. 17) Liberato dalla prigione magica Ixiataaga afferra l'Asta.

Oltre la soglia si trova una grande e sinistra stanza, costruita con grande abilità e cura, probabilmente centinaia di anni or sono. Ma non sono tanto le ricche ed eleganti decorazioni ad attirare la tua attenzione quanto il vortice circolare che indugia nella parete di fronte, simile a un murale vivente da incubo. Il battito del tuo cuore aumenta quando fissi il suo centro, e lo riconosci immediatamente: è un Cancello dell'Ombra, una soglia astrale che dà accesso a un altro piano di esistenza.

I tuoi sensi Ramas percepiscono chiaramente i residui psichici presenti nella sala. Noti diverse bare vuote, sparse sul pavimento e, quando ti concentri su di esse, immagini da incubo si formano nella tua mente. Vedi la maledetta Asta della Morte emergere dal Cancello dell'Ombra; ruota vorticosamente in direzione delle bare, tocca con la punta uno dei coperchi di pietra e lo spezza in due. I suoi poteri malvagi danno la non- vita ai resti del vecchio Ixiano che si trovano nella bara e, guidati da questa energia demoniaca, i resti si levano dal sepolcro di pietra. L'Ixiano risorto porta l'Asta della Morte nella sala più alta della torre a spirale dove, imprigionato in una gabbia di luce creata dai Maghi Anziani, si trova il Signore della Morte Ixiataaga. L'Ixiano spinge l'Asta della Morte attraverso il muro di luce scintillante e, con un lampo crepitante, la gabbia svanisce. Liberato dalla prigione magica che l'ha tenuto prigioniero per millenni, il Signore della Morte afferra l'Asta e ulula di folle gioia per la facile fuga.

Le immagini svaniscono dalla tua mente, cancellate dal tuo sesto senso, che ti avverte di un pericolo imminente. Una voluta di vapore nero si sta levando dalla pietra circolare che delimita il Cancello dell'Ombra. Ti concentri sulle volute di fumo e capisci che esse sono vive ed emanano un'aura maligna.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e hai raggiunto il rango di Barone del Sole, vai al **223**.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas e non hai raggiunto il rango di Barone del Sole, vai al **131**.

Se non possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **24**.



301

La seconda ondata di Lavas cala in massa, e il terribile battito delle loro ali ti costringe ad allontanarti da Tagazin. Proteggendoti gli occhi dalla polvere levata dalle correnti, sollevi lo sguardo e vedi che il capostormo tiene in mano il curioso piatto che avevi scorto

prima. Scende verso Tagazin, e d'un tratto capisci a cosa serve l'oggetto: è un elmo di potere fornito di un'antenna di cristallo. Il Lavas pone l'elmo in testa al demone, e l'asta di cristallo comincia a scintillare sinistramente.

A quel punto tutti i volatili si levano in cielo, come per assistere a un duello. D'un tratto Tagazin, rivitalizzato dal potere dell'elmo, carica contro di te a muso chino, sbuffando e scalpitando come un toro impazzito.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto o dell'Interpretazione, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 4 o meno, vai al **257**.
Se è 5 o più, vai a **142**.

302

Ti riprendi rapidamente e torni alla tua postazione nella cabina di pilotaggio, anche se l'impatto ti lascia tremante e ancor più preoccupato. La ciurma è chiaramente terrorizzata: per la gran parte i marinai si riparano dietro la ringhiera, gli occhi pieni di terrore fissi sulle pareti di ghiaccio, le labbra che mormorano silenziose preghiere alla dea Ishir.

Poi, quasi senza preavviso alcuno, il vento carico di nevischio cala, e la nave emerge dalla zona degli iceberg nelle acque del Tozaz. L'equipaggio si rallegra, sollevato al pensiero che le difficoltà causate dagli imprevedibili e pericolosissimi iceberg siano cessate. Un marinaio stappa una bottiglia di rum, che ha tenuta pronta per le occasioni speciali; ingurgita una generosa sorsata, poi passa la bottiglia a te. Proprio quando stai per bere, la voce del timoniere echeggia sul ponte: "Nave a prua!"

La paura torna a farsi sentire sia nel tuo animo che in quello dell'equipaggio, mentre ti volti per scrutare con occhi di falco il distante vascello.

Vai al **195**.

303

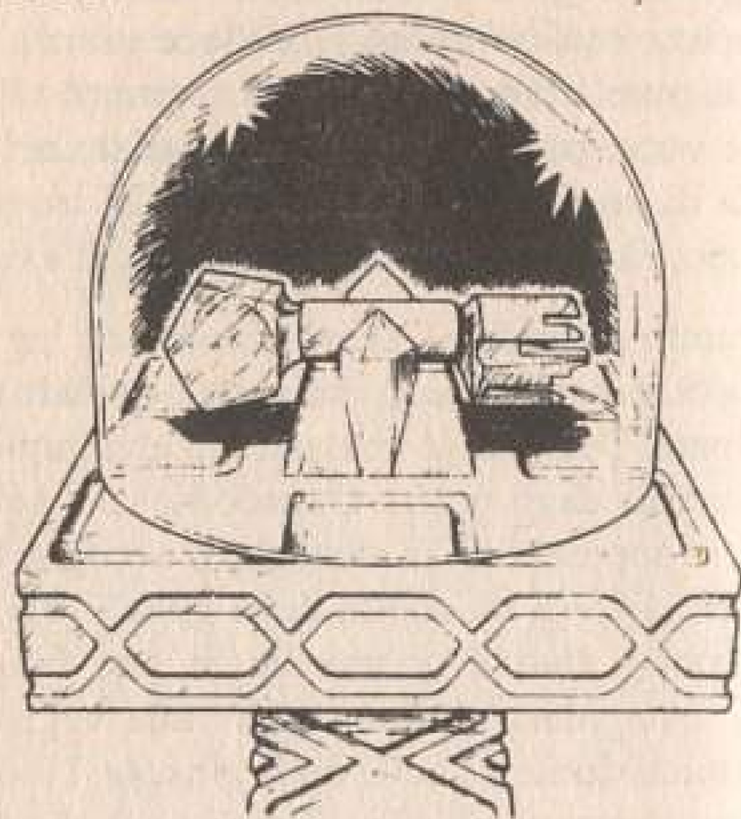
I venti gelidi degli abissi sferzano senza pietà il tuo corpo mentre cadi nel vuoto senza luce e senza forma. Gridi di terrore, ma non senti nulla, nemmeno il suono della tua voce, perché il suono non esiste nel limbo senz'aria di un Cancello dell'Ombra. Ti trovi in un non-spazio, in caduta libera tra due piani d'esistenza.

Sei sul punto di perdere i sensi quando, all'improvviso, cadi a faccia all'ingiù in una sorta di palude tiepida e puzzolente. Tossendo e sputando, ti alzi in piedi e ti togli la melma dagli occhi. Quando riesci a sollevare le palpebre appesantite, la vista che ti accoglie è completamente diversa da quella della gelida Ixia. Ti ritrovi immerso fino al ginocchio in una fanghiglia fumante, circondata da una densissima vegetazione calda e umida simile a quella della giungla. I tuoi sensi Ramas percepiscono un'aura di malvagità che permea completamente questa terra paludosa e ti comunicano che ti trovi in una zona del Pianeta delle Tenebre, dominio del dio delle Tenebre Naas. Percorri con lo sguardo il fetido panorama e senti di non essere solo: Tagazin è qui, al di là del tuo raggio visivo, ma non molto distante.

Ti senti perduto in questo luogo di morte, e temi

fortemente che questa volta fallirai la missione. La tua unica speranza è trovare un altro Cancello dell'Ombra attraverso il quale scappare da questo pianeta da incubo e tornare nel tuo mondo. Stanco e scoraggiato, avanzi nella melma verso la terra ferma coperta di viscido muschio. Percepisci la presenza di Tagazin da qualche parte in questa direzione e speri che egli sia in grado di condurti al Cancello dell'Ombra che stai cercando.

Vai al **95**.



304

Da dietro i massi osservi le attività degli zombi. Il ponte di pietra e il moletto pullulano di cadaveri viventi che, sotto la direzione di diverse creature vestite di nero, trasferiscono materiali dalla nave al porto e viceversa. L'entrata del tunnel si trova a meno di duecento metri da dove ti trovi, ma raggiungerla senza essere visto dal nemico è un'impresa impossibile. Stai cercando di formulare un piano quando all'improvviso noti qualcosa che potrebbe aiutarti nel tuo intento.

Il sentiero, che si diparte dal ponte di pietra e porta all'entrata del tunnel, passa vicino al tuo nascondiglio. Di tanto in tanto un carro pieno di merce passa traballando lungo il sentiero in direzione del moletto, mentre un altro carro scarico lo incrocia in direzione opposta. Decidi di aspettare il prossimo carro vuoto e di salirvi dal retro.

Osservi pazientemente il carro che hai scelto: una bestia da soma dal pelo grigio lo tira lentamente verso di te. Quando il carro passa accanto ai massi, esci dal nascondiglio, balzi sul retro e ti nascondi sotto una coperta unta e puzzolente, mentre il veicolo traballante avanza lentamente verso l'entrata del tunnel. Dopo essere entrato nel tunnel, il carro sale verso un'altra caverna di ghiaccio, nella quale convergono diversi corridoi, simili ai raggi di un'enorme ruota.

Vai al **156**.

305

Riconosci immediatamente il nuovo venuto: è Prarg, tuo caro amico nonché già tua guida in passato.

"Ci incontriamo di nuovo, Capitano" lo saluti, stringendogli calorosamente la mano.

"Sì, Grande Maestro. È un onore per me servirti di nuovo".

Vai all'**83**.

306

Lamentandoti per il dolore, ti alzi barcollando in piedi e ti tuffi in mezzo al gruppo di guerrieri scheletro che ostruiscono l'uscita. La rapidità della tua azione lascia i tuoi avversari a bocca aperta e semibarcollanti, e, quando si voltano verso la porta, di te non c'è più traccia.

Una volta certo di non essere seguito, ti fermi un attimo a curarti le ferite allo stomaco e poi, con l'aiuto della tua Arte Superiore della Difesa, cerchi di scoprire dove si trovano le tue armi e il tuo equipaggiamento. Senti che non sono troppo lontani. Guidato dalle tue sensazioni, volti a destra e ti allontani lungo il passaggio in cerca di loro.

Il corridoio sporco e coperto di ghiaccio ti conduce tortuosamente ancora più in profondità nelle viscere del misterioso vascello. Esplori un labirinto di stive vuote, le cui pareti sono avvolte da strati di cristallo scintillante, e passi attraverso sale dal soffitto basso che, malgrado il freddo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine la tua ricerca si conclude davanti a una porta grigia, sorvegliata da due zombi Drakkar armati di lance. I rumori che avevi sentito nella cella sono ora cessati, e così anche il movimento della nave. Capisci che il vascello ha attraccato.

Da dietro una sporgenza curva di cristallo, spii le due sentinelle Drakkar mentre consideri la prossima mossa.

Se decidi di attaccare le guardie a mani nude, vai al **243**.

Se preferisci servirti delle tue Arti Superiori e facoltà Ramastan, vai al **336**.

307

D'intuito estrai la Chiave d'Onice dalla tasca e la confronti con quella posata sul piedestallo: sono identiche. La inserisci nella serratura: entra perfettamente. Giri la chiave in senso antiorario, apri la porta e poi ti rimetti la chiave in tasca prima di passare nella stanza adiacente.

Vai al **120**.

308

Le tue reazioni fulminee ti salvano dall'asta appuntita dell'elmo magico. Tagazin ti passa accanto caricando, ma tu rotoli su te stesso, poi ti rialzi velocissimo e vedi che il mostro si è già girato e sta per caricare contro di te una seconda volta.

Tagazin:

Combattività 55 — Resistenza 48

Se vinci questo combattimento, vai al **40**.

309

Per tre minuti nuoti sott'acqua in direzione della costa, coprendo più di metà della distanza che separa il sottomarino dall'entrata del tunnel, ma l'acqua gelida e la stanchezza per dover nuotare completamente vestito ed equipaggiato ti prosciugano le energie. Hai disperato bisogno di ossigeno e rischi di avere dei crampi ai muscoli se non risali in superficie entro pochi secondi.

Se possiedi del Sabito, vai al **13**.

Altrimenti, vai al **274**.



(fig. 18) Il Capitano Lanza lotta contro l'orda di guerrieri-scheletro.

310 *(fig. 18)*

Ti affretti giù per le scale della torre di guardia e corri lungo il viale che conduce direttamente al porto. Mentre avanzi, vedi il Capitano Lanza che, assieme ad alcuni suoi soldati, sta impegnando l'orda spettrale di guerrieri-scheletro in una lotta furibonda. Il combattimento blocca la strada che conduce alla banchina, perciò ti infili in una stradina laterale nella speranza di trovare un'altra via per raggiungere la nave da ghiaccio. Esci dal vicolo e giri verso il porto, soltanto per trovarti la strada sbarrata da una massa di scheletri dagli occhi di fuoco. Riesci a malapena ad estrarre l'arma per difenderti dall'attacco spietato.

Zombi di Ixia:
Combattività 45 — Resistenza 52

Questi esseri sono immuni a tutte le forme di attacco psichico, tranne il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Puoi fuggire da questo combattimento dopo tre scontri andando al **295**.

Se vinci questo combattimento, vai al **48**.

311

Acquattato su un piedestallo di pietra che si è levato dal pavimento, vedi un'enorme creatura simile a uno sciacallo, con denti simili a spade e il pelo chiarissimo. Scaglie di ghiaccio scintillano sul suo corpo muscoloso, e volute di fumo nero si levano arricciandosi dal muso feroce.

Riconosci immediatamente la creatura: è Tagazin, un essere soprannaturale che hai incontrato molti anni or sono durante una missione nelle segrete di Torgar.

L'inaspettata vista di questa creatura ti fa correre un brivido lungo la schiena; hai già combattuto contro di lei, ma non l'hai distrutta completamente. I tuoi istinti Ramas ti dicono che Tagazin ora è un servitore fedele del Signore della Morte Ixiataaga. Le zanne affilate gocciano veleno e gli occhi iniettati di sangue brillano di luce assassina mentre la creatura avanza verso di te.

Vai al **254**.

312

Il fascio di luce ti lascia scosso e tramortito, ma non riporti danni gravi. Le tue sviluppate facoltà Ramas permettono al tuo corpo di sopportare scariche elettriche e di trasmetterle direttamente al terreno.

Ti alzi in piedi barcollando e ti sfili lo Zaino di spalla. Dopo aver soffocato le fiamme che ancora ardono in certi punti, lo apri e scopri che due oggetti sono stati completamente distrutti dal lampo (cancella due oggetti a scelta tra quelli dello Zaino).

Contento d'essere sopravvissuto senza ferite, ti rimetti lo Zaino in spalla e copri velocemente i pochi metri che ti separano dall'entrata della caverna.

Vai al **146**.

313

Servendoti della tua Arte Superiore, sei in grado di vedere le strutture nello spettro di luce ultravioletta. Capisci che la luce che fuoriesce dai fori che punteggiano i fianchi della macchina diabolica è molto simile a quella emanata dal sole, anche se inusualmente intensa. Un brivido di paura ti corre lungo la schiena non appena intuisci che quei raggi spettrali sono una minaccia mortale per ogni creatura vivente.

Vai al **127**.

314

Per cinque ore rimani nascosto ad ascoltare i rumori che echeggiano attraverso le parti distanti del vascello che ha inghiottito la tua nave. Durante questo periodo, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

A poco a poco diventi consapevole del fatto che questa misteriosa imbarcazione si sta preparando ad attraccare. Ansioso di fuggire, e ancora più ansioso di scoprire il fato riservato alla tua ciurma, lasci il nascondiglio e sali le scale che portano al ponte superiore.

Vai al **153**.

315

Il dolore terribile per le ferite subite ti fa cadere a terra. Per diversi minuti giaci sulle piastrelle nere come il carbone, prostrato e pervaso da un forte senso di nausea, fino a quando le tue facoltà medicative Ramas non pongono riparo al danno abbastanza da permetterti di proseguire. Recuperate le forze, ti alzi in piedi barcollando e ti affretti verso l'uscita immersa nell'ombra, ansioso di allontanarti dalle due colonne e dalla loro energia maligna.

Vai al **300**.

316

Corri tra le macerie e i blocchi di pietra per raggiungere l'arcata. Purtroppo, nella fretta, scivoli su un pezzo di cristallo e cadi sbattendo la testa contro una colonna. Tramortito, non riesci a scansarti in tempo e vieni colpito a morte da un blocco che stava cadendo dal piano superiore.

Il tuo incredibile coraggio ha causato la morte del Signore della Morte Ixiataaga e ha salvato così migliaia di anime da una schiavitù che durava da millenni. Fin tanto che ci sarà del Bene nel Magnamund, non verrai mai dimenticato. Purtroppo, la morte è il prezzo che devi pagare per questa vittoria. La tua vita e la tua missione si concludono qui, a Xaagon.

317

Sfrecci attraverso la cortina di fumo e fiamme in direzione del porto, lasci andare la fune e atterri sulla banchina. L'impatto del balzo ti lascia senza fiato, ma per fortuna la tua agilità e le tue abilità Ramas ti risparmiano ogni ferita e ti permettono di riprenderti rapidamente. Vieni accolto dal Capitano Lanza e dai suoi uomini, tutti chiaramente sorpresi di vederti ancora vivo.

"Abbiamo battuto il nemico" grida Lanza. "Abbiamo eliminato più di metà dell'orda, e l'altra metà l'abbiamo rispedita in mare. Ci aiuterai a finire il lavoro, Grande Maestro?"

"Con piacere" rispondi. "Per Ramas e Ishir, li rispediremo tutti al loro maledetto creatore!"

Vai al **340**.

318

Nella smania di colpirti, molte creature del caos precipitano nella fossa e vengono divorate dai mille mostricciatoli che popolano la palude sotterranea. Ben presto hai assottigliato i ranghi degli avversari abbastanza da poter balzare oltre il mucchio di membra mozzate e scappare.

Senza voltarti indietro, risali la rampa di scale e fuggi lungo la riva della palude verso una macchia d'alberi avvolti dalla nebbia. Mentre attraversi il bosco, individui nuovamente la presenza di Tagazin: delle tracce fresche indicano la direzione che ha preso, perciò ti avvii anche tu, seguendo con facilità le impronte delle grandi zampe artigliate nel terreno soffice. Le tracce ti conducono attraverso dei cespugli spinosi verso una leggera salita coperta di muschio e fanghiglia. Raggiunta la cima, percorri con lo sguardo il panorama circostante.

Vai al **150**.



319

Purtroppo reagisci troppo lentamente e vieni colpito dai fasci combinati di energia. Cadi a faccia all'ingiù nella neve e senti un dolore lancinante diffondersi in

ogni parte del tuo corpo. Un'accecante esplosione ti confonde i sensi e, in un istante terribile, la candela della tua vita si spegne.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, a Xaagon.

320

Il portale si apre in una stanza dal soffitto a volta nella quale diverse orbite di cristallo piene di fiamme ardenti, montate su piedistalli meccanici, generano una luce intensa che inonda il ponte della nave prigioniera. Attraversi il tunnel che conduce fuori dalla sala e segui una serie di corridoi sporchi e incrostati di ghiaccio che scendono ancora più in profondità nel grande vascello nemico. Esplori un labirinto di stive vuote le cui pareti sono coperte da strati di cristallo scintillante e passi attraverso sale e salette dal soffitto basso che, malgrado il gelo, sanno di morte e decomposizione. Alla fine arrivi in un punto in cui il corridoio si divide in due.

Se decidi di prendere il ramo di sinistra, vai al **106**.
Se scegli quello di destra, vai al **292**.

321

Mentre lo scafo della *Maycastle* fende le onde ghiacciate in direzione del forte, un faro si illumina all'improvviso; la sua baluginante fiamma gialla vi indica l'entrata al porto dell'avamposto. Una bandiera lenciana sventola in cima alla torre di guardia, e la ciurma lancia un 'urrà' di gioia, rincuorata da quella vista dopo due settimane di dura navigazione.

La *Maycastle* attracca alla banchina del porto, accanto alla nave da ghiaccio dalla prua di ferro che ti porterà a Ixia. La guarnigione si è raggruppata sulla banchina a darvi il benvenuto: gli uomini sono evidentemente ansiosi di ricevere nuovi approvvigionamenti e notizie da casa. Sbarchi con Prarg e vieni accolto da un sergente con la barba che indossa una tunica di pelle bordata di pelliccia. Egli vi scorta alla torre di guardia, dove il Capitano Lanza, il comandante della guarnigione, vi porge il benvenuto.

Vai al **117**.

322

Esamini l'intricata combinazione di lucchetti e capisci che è l'energia psichica ad azionarla. Studi l'intricato schema che decora il sistema e a poco a poco capisci che in esso sono contenuti gli indizi per un numero magico a tre cifre. Proiettando l'immagine di questo numero sul lucchetto e servendoti dei tuoi poteri psichici, il meccanismo che regola il lucchetto scatterà.

Il primo dei tre numeri è uguale al numero di isole che si trovano tra il Mare di Tozaz e il Golfo di Konkor.

Il secondo è uguale al totale delle isole che si possono trovare nel Lago Ghargon.

Il terzo ed ultimo è pari al numero di città che si trovano sulle rive del Fiume Zegar.

Consulta la mappa all'inizio del libro e determina le tre cifre che apriranno il lucchetto. Quando pensi di aver trovato la soluzione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

Se il tuo calcolo è sbagliato, o se non riesci a risolvere l'enigma, vai all'**84**.

323

Estrai con difficoltà la corda dallo zaino e fai un lazo. Poi, indirizzando una breve preghiera a Ramas e Ishir, la lanci verso l'alto nella speranza di far passare il lazo nella sporgenza rocciosa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 3, vai al **285**.
Se è 4 o più, vai al **137**.



324

Dopo aver sferrato il colpo finale contro l'ultimo degli zombi, ti accingi a lasciare la stiva attraverso le scale, ma ti blocchi allorché il tuo sesto senso ti avverte che da un momento all'altro potrebbero comparire altri spettri Drakkar. Imprecando contro la tua mala sorte, ridiscendi di corsa le scale e ti precipiti a poppa per nasconderti dietro al timone. Un attimo dopo un gruppo di zombi entra nella stiva, ignora i corpi di quelli che hai appena eliminato e controlla superficialmente la zona. Mentre li osservi risalire le scale, tiri un sospiro di sollievo.

Ben presto la nave diventa silenziosa, e le tue preoccupazioni per l'equipaggio lenciano aumentano. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che nelle vicinanze non c'è più nessun essere umano vivente.

Se decidi di scoprire cosa è successo all'equipaggio sul ponte, vai al **186**.
Se preferisci rimanere nascosto nella stiva, vai al **314**.

325

Fai ricorso alle tue facoltà psichiche per proteggerti dagli effetti debilitanti del male che si irradia dalla spirale di cristallo. Le tue abilità ti proteggono, ma non completamente: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **330**.

326

Servendoti delle tue facoltà avanzate di Grande Maestro, riduci il peso del tuo corpo al minimo prima di allungare un piede nel vuoto. Cadi nell'aria carica di polvere e schegge e atterri sul pavimento sottostante, dieci metri più giù. All'atterraggio, il peso del tuo corpo è poco più di quello di un gattino, ciò nonostante la velocità e la forza dell'impatto ti fanno perdere 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **62**.

327

Alla fine il lucchetto si arrende ai tuoi sforzi e il pesante portale si socchiude cigolando. Vieni immediatamente investito da un getto di aria freddissima non appena apri la porta ed esci sulla piattaforma fissata al rivestimento metallico dell'enorme sottomarino di Ixia. Alla tua destra puoi vedere delle navi da ghiaccio ancorate sulla riva del lago, alla tua sinistra, sul moletto, noti una colonna di guerrieri-scheletro, guidati da un Cabalah vestito di una tunica nera; il gruppo di zombi si dirige a passo d'automa verso l'imboccatura di un tunnel che conduce fuori dall'enorme caverna di ghiaccio. I tuoi sviluppati sensi Ramas ti comunicano che sei arrivato a Ixia e che il tunnel che scorgi in lontananza conduce in superficie.

Registri nella memoria la posizione delle navi da ghiaccio; se la tua missione avrà successo, avrai bisogno di qualche mezzo per scappare da Ixia, e quelle navi sembrano fare al caso tuo. Poi osservi con cura l'area immediatamente circostante il sottomarino e noti che ci sono due vie per raggiungere il tunnel: attraversando il moletto adiacente o tuffandoti nelle acque ghiacciate del lago e nuotando fino alla costa.

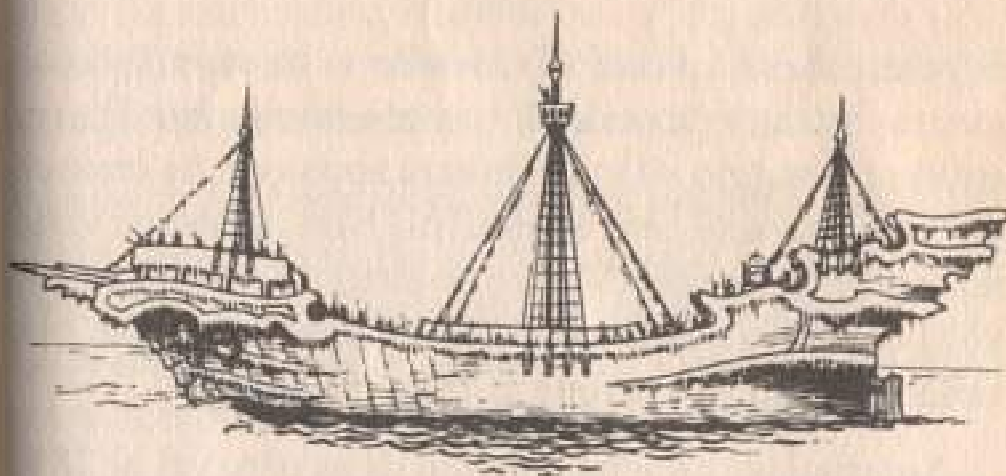
Se decidi di raggiungere l'entrata del tunnel attraverso il moletto, vai al **30**.

Se preferisci tuffarti, vai al **161**.

328

Il tuo tentativo di aprire il lucchetto servendoti del potere della tua mente si rivela un errore fatale. Senza volerlo, inneschi l'allarme, il quale attiva un incantesimo di protezione molto potente. Vedi un lampo di luce incandescente, e in un attimo un fascio di energia emerge dal foro e ti colpisce in viso. Un dolore lancinante ti penetra nella mente e ti ottenebra i sensi. In un istante di terrore puro, la candela della tua vita si spegne.

Sei caduto vittima di uno degli incantesimi del Signore della Morte. La tua vita e la tua missione si concludono qui, nella spirale di cristallo.



329

Lanza e i suoi uomini raggiungono la banchina dopo essersi fatti strada combattendo eroicamente contro i ranghi di zombi di Ixia. Il capitano, il viso rigato di sudore, grida ordini e agita la spada. Le sorti della battaglia sembrano essere cambiate, e il coraggioso soldato pare rinvigorito dalla recente vittoria. Ma all'improvviso ti rendi conto che le sue non sono grida di gioia, bensì di avvertimento.

Dalla prua della nave nemica ti giunge il sibilare di una nube di frecce dalla punta infuocata. Ti tuffi a cercare protezione e per un pelo non vieni colpito, ma

molti proiettili colpiscono il ponte della nave e appiccano il fuoco alle vele. L'incendio divampa con velocità innaturale, e in un attimo la nave viene avvolta dalle fiamme.

Se decidi di lasciare l'imbarcazione saltando in acqua dal parapetto, vai al **42**.

Se invece preferisci balzare sulla banchina dalla scaletta di corda, vai al **201**.

330

Il potere della spirale di cristallo ti ha momentaneamente distratto da pericoli ben più imminenti. Da uno stretto passaggio alla tua sinistra appaiono tre creature vestite di stracci neri ammuffiti. Non appena ti vedono, emettono grida di allarme stridule e altissime. Ti volti di scatto a fronteggiarle, temendo che esse possano attirare l'attenzione di tutta Xaagon.

Se possiedi un arco e decidi di usarlo, vai al **281**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, hai raggiunto il rango di Grande Guardiano Ramas o più e decidi di servirti di questa facoltà, vai al **234**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o un arco, o preferisci non servirtene, vai al **60**.

331

Ti tuffi di lato per evitare il fascio di energia. La sfera di fiamme passa sopra la tua schiena ed esplode nella parte più distante della stanza con effetti devastanti, aprendo nella parete di cristallo durissimo una breccia di più di tre metri di diametro. Le schegge affilatissime schizzano tutt'attorno e ti colpiscono le gambe: perdi 3 punti di Resistenza.

Balzi in piedi e all'improvviso prendi l'iniziativa e carichi contro il Signore della Morte.

Vai al **108**.

332

Lasci il porto e fai rotta a nord verso Ixia. È appena l'una di pomeriggio eppure la notte invernale è già calata. Condividi quell'oscurità con una ciurma di sei lenciani, tutti offertisi volontari per la pericolosa missione. Lanza ha dato loro ordine di farti sbarcare sulle coste di Ixia e di aspettare all'ancora il tuo ritorno per sette giorni; non devono aspettare di più.

Il nero della notte è rischiarato soltanto dalla luce verde baluginante che si irradia dalla sfera di vetro. Contempli quella luce quasi in trance e vieni assalito da un senso di disagio. I tuoi sensi Ramas ti avvertono che a bordo della nave aleggia un'aura di male.

Se possiedi l'Arte Superiore della Liberazione e hai raggiunto il rango di Barone del Sole, vai al **155**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento Ramas, vai al **291**.

333

La tua Arte Superiore ti comunica che quella cortina di luce è in grado di uccidere qualsiasi essere vivente che osasse tentare di oltrepassarla. Allo stesso tempo, però, sai che oltre l'arcata si trova l'unica via d'accesso ai piani superiori della cittadella maledetta.

Se decidi di tentare di oltrepassare l'arcata a rischio forse della morte, vai al **265**.

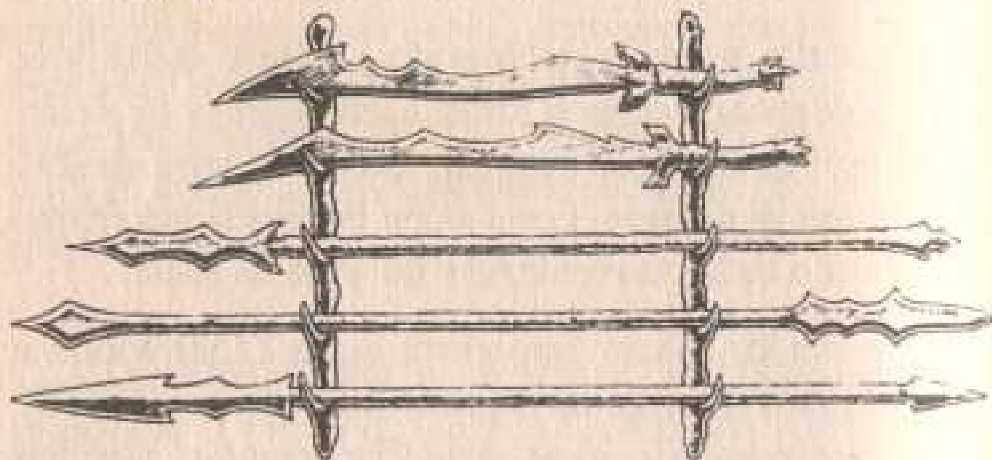
continua

Se decidi di cercare una via d'accesso alternativa ai piani superiori della torre a spirale, vai al **4**.

334

Prima di lasciare la stanza afferri una delle spade di cristallo e la esamini. È una bella lama, ma certo non fu fabbricata per essere maneggiata da mani umane. La rimetti al suo posto prima di lasciare la sala e salire le scale verso la caverna di ghiaccio. Lì aspetti che giunga l'opportunità di scappare dall'altra unica uscita: l'arcata nella parete est.

Vai al **7**.



335

Prima che l'arcata si liberi di zombi e guerrieri-scheletro, un'ora trascorre. Preparandoti per la difficile impresa che ti attende, scivoli fuori dalle rovine della torre di guardia e ti affretti verso l'arcata deserta.

Vai al **249**.

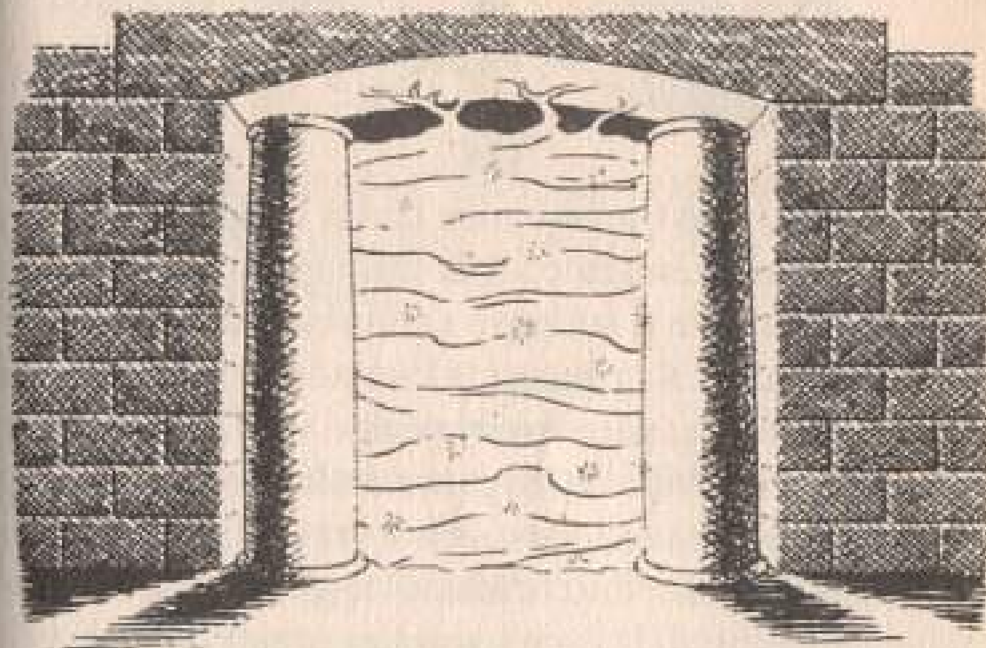
336

Servendoti delle tue Arti Ramastan del Raggio Psichico, lanci un fascio di energia psichica contro le due sentinelle nella speranza di interrompere il potere che le controlla. Sfortunatamente, il tuo attacco viene deviato da uno scudo invisibile, una protezione magica sistemata attorno alle due sentinelle da uno stregone di poteri negromantici. Allertati psichicamente alla tua presenza, gli zombi Drakkar si animano improvvisamente e caricano contro il tuo nascondiglio, le lance puntate contro il tuo petto.

Zombi Drakkar:
Combattività 40 Resistenza 42

Senza armi ed equipaggiamento, non ti resta che combattere disarmato questi nemici. (Ricordati di modificare di conseguenza la tua Combattività).

Se vinci questo combattimento, vai al **63**.



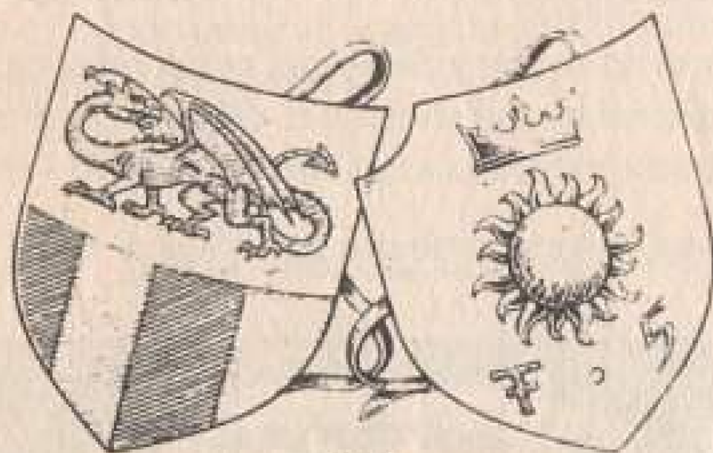
337

Fai ricorso alle tue facoltà per respingere la creatura che sta girando attorno alle tue gambe. Purtroppo, però, essa non reagisce come tu vorresti. D'un tratto un terribile dolore ti trapassa la gamba destra. La

bestia della fossa, che ancora non sei riuscito a vedere, ha stretto le fauci attorno al tuo polpaccio e sta cercando di trascinarti sotto la superficie della palude. Cerchi disperatamente di colpirla alla cieca nel tentativo di liberarti dalla stretta delle sue mascelle.

Suggaz:
Combattività 44 Resistenza 44

Se vinci questo combattimento, vai al **67**.



338

Diverse ore trascorrono prima che la tempesta di neve si cheti, permettendoti così di lasciare il rifugio nella neve e riprendere il solitario cammino verso Xaagon, oltre la valanga. Raggiungi la cima della montagna di neve e ghiaccio e, per la prima volta, vedi chiaramente la terribile cittadella del Signore della Morte. Un tempo, millenni or sono, questa città era la dimora di una civiltà ricchissima di tradizioni; oggi i palazzi di cristallo e i templi di Xaagon sono occupati dal Signore della Morte e dalla sua orda malvagia.

Prosegui il tuo cammino attraverso la neve profonda e il ghiaccio scivoloso verso le torreggianti mura di Xaagon. La città è dominata da una spirale di cristallo che sembra affondare come un pugnale nel cielo tempestoso e che trae luce dalle nuvole nere che turbinano attorno alla sua cima. Dalla punta affilata si irradia un bagliore rossastro che si diffonde sul territorio circostante: sembra un faro infernale che getta un fascio sanguigno su un mare morto di ghiaccio.

A poco a poco, mentre entri nell'ombra della torre esterna di Xaagon, vedi due possibili accessi alla cittadella. Il primo è vicino alla costa, ed è costituito da una breccia nel muro meridionale; il secondo è un cancello mezzo scardinato nel muro ad ovest. Nessuna delle due possibili entrate sembra custodita.

Se decidi di entrare a Xaagon attraverso la breccia della parete sud, vai al **165**.

Se invece scegli l'entrata del cancello ovest, vai al **266**.

339

"Non temere, Banedon" rispondi al tuo amico, sfoderando la Spada del Sole, "sai che sono in possesso della Spada del Sole!"

Banedon fissa la lama dorata e scintillante e annuisce lentamente. "Sì, Grande Maestro. La tua spada divina sembra studiata apposta per quest'impresa, ma devi usarla con discrezione. Fuori dal fodero, la spada irradia un'inconfondibile aura di bene, e nel regno di tenebra di Ixia un tale potere sarebbe un inconfondibile segno di riconoscimento. La lama magica potrebbe mettere in allarme il Signore della Morte e avvertirlo della tua presenza".

Se possiedi il fodero di Korlinium, vai al **101**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **194**.



(fig. 19) La nave di ghiaccio è ridotta ad un ammasso di rottami.

340 *(fig. 19)*

Lanza ordina ai suoi uomini di armarsi dei martelli da guerra che si trovano in una capanna lì vicino.

"Normalmente i miei soldati si servono di queste armi per rompere il ghiaccio nel cuore dell'inverno" dice, mentre assieme a te aiuta a distribuire i pesanti martelli a doppia impugnatura alla guarnigione, "ma adesso potrebbero tornarci utili per fracassare le ossa di quella banda di zombi!"

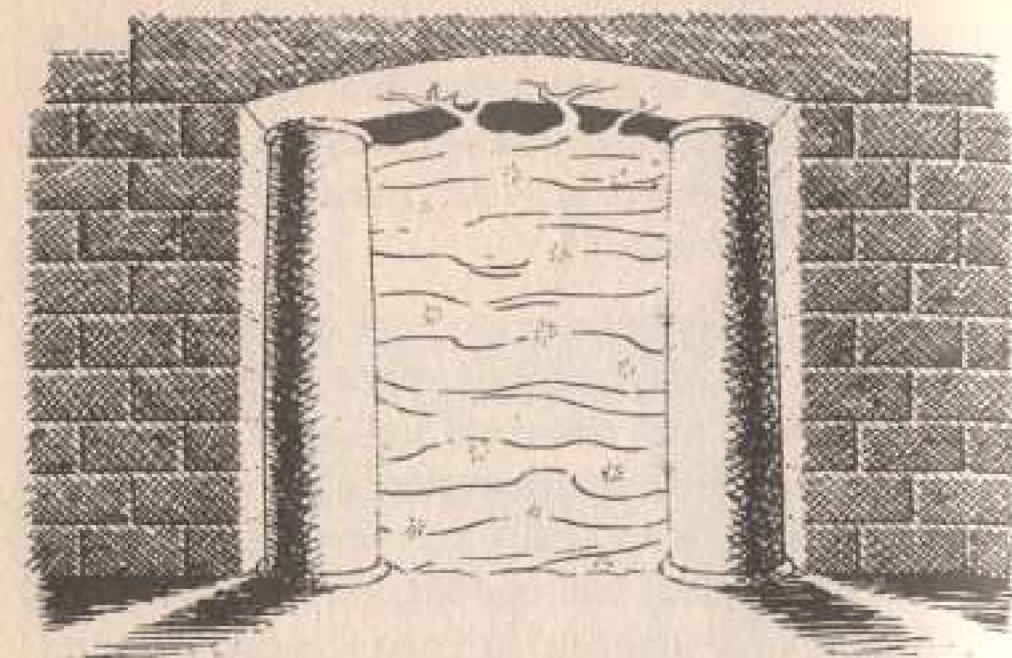
Con il nuovo equipaggiamento, e gli animi rinvigoriti dalla recente vittoria, Lanza e i suoi uomini cominciano ad attaccare quel che resta dell'orda nemica. In breve la guarnigione lenciana riesce a far ritornare a bordo della nave nera tutti gli avversari, abbattendo senza indugio quelli che oppongono resistenza. Nel giro di un'ora l'avamposto è di nuovo sicuro: il nemico è stato distrutto.

Osservi i resti della battaglia con animo turbato. Ti senti felice per essere riuscito ad aiutare i lenciani nella lotta contro gli zombi, ma allo stesso tempo ti rendi conto che la nave da ghiaccio che avrebbe dovuto trasportarti ad Ixia è ridotta ad un ammasso di rottami, che ora giacciono sul fondo del porto; tutto ciò che riesci a vedere è un pezzo dell'albero maestro che fuoriesce ad angolo dalla superficie dell'acqua. Stai ancora fissando quel legno annerito dal fumo quando il Capitano Prarg si unisce a te.

"In nome di Ishir, Grande Maestro, che cosa possiamo fare?" ti chiede, fissando preoccupato e abbattuto le acque ghiacciate che si increspano attorno al relitto sommerso. "Quella nave da ghiaccio era l'unica imbarcazione in grado di trasportarti a Ixia".

"Non temere, Prarg" replichi con fare sicuro. "Mi è venuta un'idea che potrebbe risolvere il problema".

Vai al **177**..



341

Sfoderi la lama dorata, la cui luce benigna inonda la creatura infernale. Tagazin ringhia come se il raggio divino avesse indebolito i suoi poteri; ciò nonostante egli non perde la sua determinazione: emette un ruggito raccapricciante e si getta in avanti, gli artigli tesi pronti a ridurre a brandelli il tuo corpo.

Tagazin:
Combattività 55 Resistenza 60

Questa creatura è immune ad ogni forma di attacco psichico, eccezion fatta per il Raggio Ramas e il Laser Ramas.

Se ad un certo punto riesci a ridurre la Combattività di Tagazin a 25 punti o meno, non continuare a combattere ma vai invece al **168**.

342

Malgrado i tuoi tentativi di forzare la serratura, il meccanismo rimane immobile. Oltretutto lo sforzo ti lascia indebolito: perdi 2 punti di Resistenza.

Passi l'ora seguente in silenzio, ascoltando i rumori attutiti e lontani che echeggiano attraverso le pareti di questo strano vascello. Poi avverti un rumore di passi che si avvicinano e all'improvviso ti rianimi di speranza: potrebbe essere la tua ultima opportunità di fuga.

Vai al **191**.



343

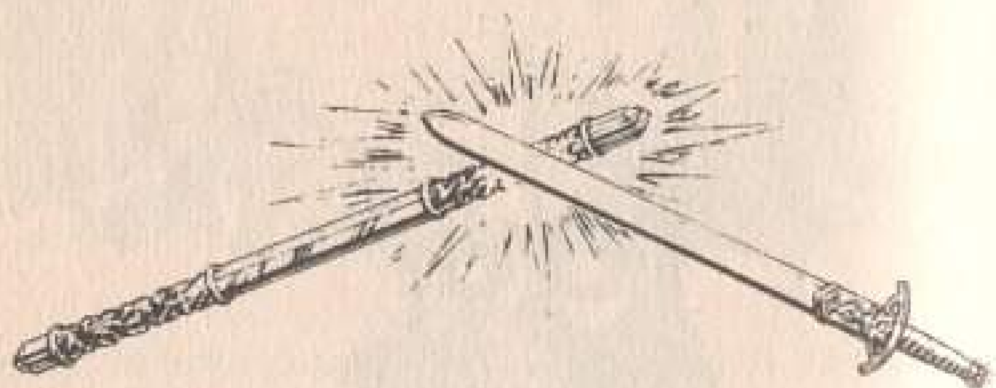
Ti volti e scendi rapidamente per la scalinata di pietra. La pattuglia di Drakkar che avevi visto in precedenza non c'è più, perciò lasci il fortino ed entri a Xaagon senza ulteriori difficoltà.

Avanzi con cautela attraverso le tetre rovine di questa antica città, dove un tempo una razza potente dei Regni Antichi governava con suprema saggezza, fino a quando non sei costretto a nasconderti da una truppa di guerrieri-scheletro. Li osservi allontanarsi a rigido passo di marcia lungo un viale pieno di neve in dire-

zione di una piazza dominata da una fontana. Oltre la piuma d'acqua della fontana vedi un'ampia rampa che sale verso una grande arcata alla base della spirale di cristallo.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Signore del Sole o più, vai al **9**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'Addestramento di Grande Maestro, vai al **122**.



344

Con le pietre e i detriti che cadono tutt'attorno a te, non hai altra scelta che rischiare e saltare nella sala sottostante. Osservi il pavimento coperto di macerie in cerca di una zona più sicura dove atterrare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 1 o meno, vai al **269**.
Se va da 2 a 6, vai al **232**.
Se è 7 o più, vai all'**87**.

345

Affidi il timone a uno della ciurma e ti stendi sul pavimento per dormire. Qualche ora più tardi vieni svegliato.

"Abbiamo un problema, signore" ti dice il marinaio, fregandosi nervosamente le mani coperte di calli. L'oscurità ha lasciato il posto a un'alba sinistra che getta la sua luce grigiastra sull'acqua ghiacciata. Ed è a quella luce poco incoraggiante che scorgi migliaia di iceberg davanti a te coprire il mare fino all'orizzonte. Senti un brivido gelido correrti lungo la schiena: seguire una rotta attraverso quel labirinto di ghiaccio potrebbe rivelarsi un'impresa quasi impossibile.

Se decidi di prendere il controllo del timone mentre vi avvicinate ai banchi di iceberg, vai al **51**.

Se preferisci andare a prua e agire da navigatore, vai al **189**.

346

Afferri l'elsa della Spada del Sole con entrambe le mani e volti la sua piatta lama dorata verso il fascio d'energia che sta per colpirti. Senti un forte *crack!* e, nell'attimo in cui il fascio viene deviato dalla potentissima lama, percepisci una scarica d'energia correrti lungo le braccia. Il fascio colpisce la superficie del mare nelle vicinanze del muro del porto, e immediatamente una sezione d'acqua si gela all'istante.

La creatura infernale grida furibonda e avanza goffamente verso il ponte di collegamento, brandendo la sua asta di ghiaccio a mo' di spada. Tu sollevi con calma la Spada del Sole e tendi i muscoli, pronto a respingere l'attacco.



(fig. 20) La scorta alata si butta in picchiata contro di te.

Se decidi di attaccare la creatura non appena questa mette piede a bordo della nave di ghiaccio, vai al **277**.

Se invece preferisci rimuovere il ponte di collegamento tra la banchina e la nave prima che la creatura salga a bordo, vai al **151**.

347 *(fig. 20)*

Facendo ricorso alle tue capacità mimetiche ti tieni nascosto mentre ti avvicini a quell'orrendo nemico e alla sua scorta alata, ma a mano a mano che ti avvicini la tua presenza viene rivelata dall'aura di luce positiva che il tuo corpo emana. Appena avverte il pericolo la scorta di mostri alati si alza in volo allarmata. Ai comandi di Tagazin, assetato di vendetta, quei mostri spaventosi ti circondano e si buttano in picchiata su di te, pronti a dilaniarti con i loro artigli e i loro becchi affilati.

Lavas:

Combattività 49 — Resistenza 52

Se vinci questo combattimento, vai al **105**.

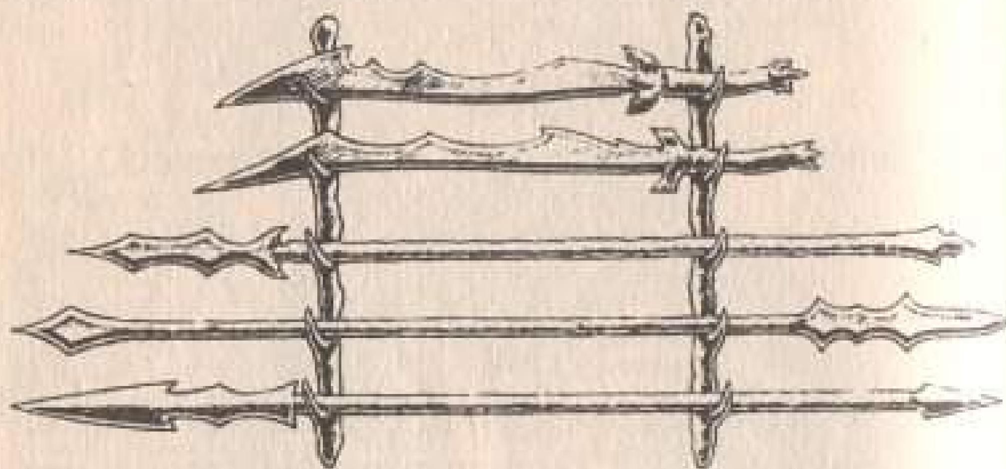
348

La tua decisione di tornare verso il moletto ti costa tempo prezioso, ma ti salva anche dalle fauci di uno Gybia di Ixia, un feroce predatore marino. Pochi secondi dopo esserti tirato fuori dall'acqua, il corpo enorme della creatura passa a pochi metri da dove ti trovi tu, aggrappato alla parete del moletto. La vista di quell'enorme mostro marino ti fa correre un brivido lungo la spina dorsale e ti spinge a salire sul moletto il più rapidamente possibile. Da un nascondiglio di fortuna guardi le acque schiumose e osservi il Gybia

che gira attorno al moletto in ampi cerchi. Dopo qualche attimo, la bestia vira e ritorna ad immergersi negli abissi gelidi del lago.

La banchina pullula di morti viventi, impegnati a trasportare ogni sorta di materiale dal foro di accesso del sottomarino al molo e viceversa, sotto la direzione della stessa creatura vestita di nero che ha liberato il Gybia. Passare oltre agli zombi per raggiungere l'imboccatura senza essere visti è un'impresa quasi impossibile. All'improvviso noti qualcosa che ti potrebbe aiutare a raggiungere la meta senza costringerti ad affrontare nuovamente il mostro marino.

Vai al **207**.

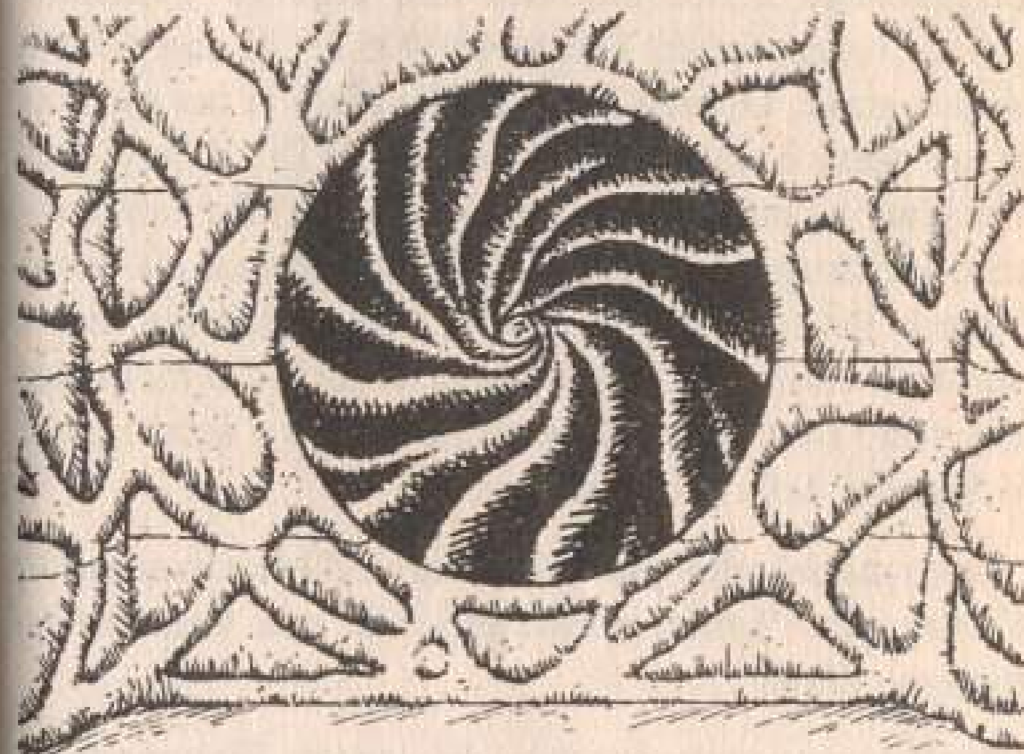


349

D'istinto estrai la Gemma Verde. Alla presenza degli insetti sovrannaturali, essa pulsa d'una luce sinistra che li fa indietreggiare per la paura. Le creature temono l'energia della gemma, che indebolisce i loro poteri.

A poco a poco il loro aspetto di insetti si dissolve in sottili volute di fumo che invadono la stanza prima di svanire contro la parete di roccia porosa che circonda il Cancello dell'Ombra. Nel vedere indietreggiare quelle pericolose creature tiri un sospiro di sollievo, ma è una sensazione che ti puoi godere per pochi istanti: non hanno fatto in tempo a sparire che un nuovo orrore si materializza dal pavimento di pietra della stanza.

Se in una precedente avventura di Lupo Solitario sei già stato nell'Isola degli Spettri, vai al **311**.
Altrimenti vai all'**80**.



350

A due giorni di viaggio dalla distesa di ghiaccio di Tozaz giungi in vista di Fort Azgad. Dopo la battaglia di Ixia la vista di questo piccolo avamposto è quanto di più accogliente tu abbia visto. I soldati della guarnigione ti salutano mentre ti avvicini al molo d'attrac-

co dove ti stanno aspettando Lord Ardan, il Capitano Lanza e Prarg, felici di darti il benvenuto.

Tutti si congratulano caldamente con te, lodando il tuo notevole coraggio e il tuo nobile valore, ma riesci ad avvertire che c'è qualcosa di strano nell'aria. E' la stessa sensazione di disagio che hai sentito quando hai lasciato le caverne di ghiaccio di Ixia.

"Dov'é Banedon?" chiedi a Lord Ardan. "C'è qualcosa che non va?"

Il volto di Ardan si adombra nel risponderti: "Il re Ulnar ha mandato un messaggio alla corte di Sarnac, convocando a Sommerlund con urgenza i membri della Confraternita. Temo che si tratti di una notizia molto grave, Grande Maestro. Durante la tua assenza il tuo paese è stato preso d'attacco. Il Dio delle Tenebre Naar ha mandato un'orda delle sue infernali creature a distruggere il Secondo Ordine Ramas e a devastare la tua terra natale. Si dice che questi suoi nuovi servitori confidino in una facile vittoria dal momento che sono sicuri che non riusciresti mai a sconfiggere il Signore della Morte di Ixia".

"Devo partire subito per Sommerlund" dici guardando l'orizzonte. "I miei confratelli e la mia terra hanno bisogno di me".

Gli altri annuiscono in segno di assenso. "Faremo tutto ciò che è nelle nostre possibilità per aiutarti a tornare a casa più velocemente possibile" risponde Lord Ardan.

La notizia della sventura che si è abbattuta sul tuo paese è davvero sconvolgente. A Ixia sei uscito vittorioso da una fiera battaglia contro le forze del male, ma a quale prezzo? Ora temi per le vite dei giovani accoliti Ramas: i guerrieri del Secondo Ordine sono molto valorosi ma anche molto giovani e inesperti. Non hanno mai misurato il loro ardimento nell'impeto di alcuna battaglia. Ti rivolgi a Ramas stesso, pregando che siano abbastanza forti da resistere alla nuova ira di Naar, almeno fino al tuo arrivo.

La sfida del lungo viaggio di ritorno a casa e il compito di salvare il Secondo Ordine Ramas dalla minaccia mortale dei nuovi campioni di Naar ti attendono nella prossima avventura intitolata:

I dragoni delle Tenebre

TABELLA DEL DESTINO

8	4	3	1	6	5	6	4	3	2
0	6	3	1	7	5	8	7	4	7
7	8	6	4	5	0	4	9	1	6
9	3	6	7	6	2	8	5	0	1
0	8	9	4	2	9	0	3	1	8
2	9	1	4	8	2	7	5	8	5
1	4	6	7	5	1	2	6	1	0
2	8	0	2	8	9	5	8	2	5
5	0	8	7	6	5	4	7	0	8
8	6	3	6	9	4	1	2	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "LS" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino

	-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1		+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più	
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	1
	LS M	LS M	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5	5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	2
	LS M	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	3
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	4
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	5
	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	6
	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1	
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	7
	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	0	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	8
	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	1	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	9
	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0	0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	2	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	0
	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO

IL SIGNORE DI IXIA

17

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.



lupo solitario

In questo libro il protagonista sei tu.
L'Asta della Morte, il potentissimo manufatto forgiato da Naar che credevi d'aver distrutto, è tornato nel Magnamund attraverso un Cancello dell'Ombra ed è ora nelle mani del Signore della Morte di Ixia. In quelle lontane terre di ghiacciai perenni e tempeste di neve, lo spietato tiranno sta meditando di conquistare il Magnamund con le sue legioni di morti viventi. Solo tu, Grande Maestro Lupo Solitario, puoi sventare i piani di Ixiataaga e distruggere l'Asta in suo possesso!

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario.

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-501-2

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu